DRAGON SLAYER
The Legend of Heroes II
REPLAY&GUIDE

ドラゴンスレイヤー
英雄伝説 II
リプレイ&ガイド

REPLAY & GUIDE

英雄伝説 II

The Legend Of Heroes II

英雄をつぐもの

アトラス

15歳　ファーレーン王国出身

前作英雄伝説Ⅰの主人公である、ファーレーン王国のセリオス国王とディーナ王妃との間に生まれた1人息子。本編の主人公である。父親セリオスと同じような立派な国王となるための教育を受けるため、両親のいるルディア城を離れ、サースアイ島にあるエルアスタの町で暮らしている。いたずら好きで、机に向かうのが大の苦手。趣味のスライムいじめまで、子供の頃のセリオスにそっくりだ　イセルハーサ全土に広がった異変の原因を究明するため、父セリオスを追って旅を始める。

●初期ステータス

強　さ	6
かしこさ	2
すばやさ	2
運の良さ	2
攻撃力	9
防御力	5
呪文能力	40
H　P	30
レベル	1

●初期装備

ナイフ
布の服
―

ランドー

32歳　ウォンリーク公国出身

〝呪文使いはヒヨワで体力がない〟という世間一般のイメージを嫌い、日夜筋力トレーニングを欠かさないヘンな呪文使い。体力づくりに励んだ結果、シンディに勝とも劣らない体格の持ち主になった。パーティの中では一番年上になるが、ほかのメンバーとも仲が良く世代のへだたりを感じさせない。おもに攻撃系の呪文を得意とし、モンスターとの戦闘では頼りになる。

ただし魔法に失敗すると、赤スライムを出現させてしまう　もともとはラスタバンから移住してきたらしい。

●初期ステータス

強　さ	10
かしこさ	10
すばやさ	4
運の良さ	4
攻撃力	12
防御力	5
呪文能力	60
H　P	44
レベル	3

●初期装備

ナイフ
布の服
―

フローラ

●初期ステータス

強　さ	10
かしこさ	21
すばやさ	9
運の良さ	8
攻撃力	11
防御力	5
呪文能力	110
H　P	75
レベル	7

●初期装備

布の服
—
—

14歳　　ラヌーラ王国出身

ナッシュの町のジェラルド家の1人娘として、あまり世間に触れることもなく、いわば「箱入り娘」として育てられた。呪文の力でせめて世界中の苦しんでいる人々の役に立とうと、回復系の呪文を修得している。世間のことにはかなり疎いが、他人の気持ちをおもいやる、とても心の優しい娘である。イセルハーサに異変が起こって以来、「女神フレイア」の夢を見るようになる。このことが彼女をアトラスたちと旅出させるきっかけとなった。

シンディ

●初期ステータス

強　さ	30
かしこさ	6
すばやさ	10
運の良さ	14
攻撃力	24
防御力	5
呪文能力	70
H　P	165
レベル	9

●初期装備

布の服
—
—

20歳　　ソルディス王国出身

ファエトの村長が面倒を見ていた謎の人物。過去の記憶を失っているらしく、シンディという女の子のような名前以外、いっさい憶えていないようだ。いつも仮面をつけているので、素顔を見たものは誰もいない。口数も少ないので、何を考えているのかわからないところがある。大柄で筋肉質の体格からは想像しづらいが、とてもおとなしく、自分から暴力に訴えることは決してない。

しかしひとたび戦闘で武器を持てば、アトラスよりもだんぜん強い。

イセルハーサの住人たち

この他にも『英雄伝説』から引続き登場する人物がいる。まずは海賊のボアード、現在では海運業を営んでいる。ラヌーラ王国の司祭バーバラ、竜の卵に入ることができるのは彼女くらいだ。発明家のハリー、功績を認められてか、バズヌーンの城に研究室を作ってもらっている。モレストン共和国の大統領ハンス、20年たったのにいまだに大統領である。セリオスの母フェリシアや、その兄ジェストン公爵、フラートやジェルマン、レジスタンスのアロンなどの姿も見つけることができるだろう。

●セリオス

『英雄伝説』の主人公で、今回の主人公アトラスの父親。現在はファーレーン王国の王である。イセルハーサを救うためにアグニージャを倒した。

●エリオン（リュナン）

セリオスと共に世界を救った英雄の一人。ラヌーラ王国の王様。入国管理の強化などで、犯罪の発生を抑えようと努力している。

●ソニア

彼女もセリオスと共に冒険をした英雄の一人。エリオンと結婚して、リチャードという王子を産んでいる。王妃になっても活動的な女性である。

●ゲイル3世

大盗賊ゲイルⅠ世の孫。自分はまっとうな仕事につこうとしているが、祖父の関係から裏の世界に顔がきく。苦労の多い人物である。

●ロー

根っからの風来坊。平和な世界になってからもいろんな所をぶらぶらしている。親切な男で、アトラスの旅を心配していたりする。

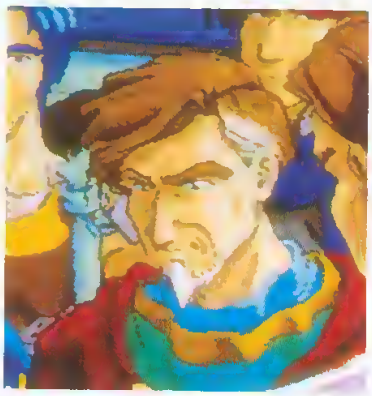
●ディーナ

セリオスの奥さんで、アトラスの母。『英雄伝説』では、ずいぶんと悲惨な目にあったが、今では平和な世界で幸せに暮らしているようだ。

立ちふさがる敵

●ダリス

地底世界の住人で、第２章の最後に戦うことになる。
重要な人物の拷問をしていることからみて、かなり重要な役目についているようだ。気をまとって攻撃するなど、人を越えた能力の持ち主だ。



●ナレサ隊長

地底世界の中心地、グロストス城の城門を守る隊長。
最近の皇帝のやり方に反感を持ち始めているようだ。彼の行動がいずれアトラスたちの助けになるだろう。正義感を持ち合わせた軍人だ。

●フラッド

地底世界から地上を調査しにいった５人の内の１人。
その時の不幸な出来事が、彼のなかに制御できない感情をもたらし、今回の事件へとつながった。
被害者の一人であることは間違いない。

●ゴドウィン２世

地底世界を治める皇帝。征服欲が強く、地上世界までも自らの支配下に置こうとしている。フラッドの感情を利用しその計画を着々と進めている。その統治が反感を買い、レジスタンスを生み出した。

英雄伝説II人間関係図

兄
ジェストン公爵
（ウォンリーク公国）

妹
アスエル
フェリシア
アートス
（ソルディス王国国王）
クレア

セリオス
（ファーレーン王国・国王）

ディーナ

アトラス

ラウエル
教育
研究所
ハリー
（天才発明家）

ロデリック
親
子
ランドー

ロー
（遊び人）

アロン

祖父

孫

エリオン(リュナン)
（ラヌーラ王国国王）

ソニア

リチャード

ゲイル

バーバラ
（ラヌーラ王国司祭）

ハンス
（モレストン共和国大統領）

友人

ゲイル3世

ジェラルド

ジェラルド夫人

フローラ

ファエトの村長

面倒をみる

妹

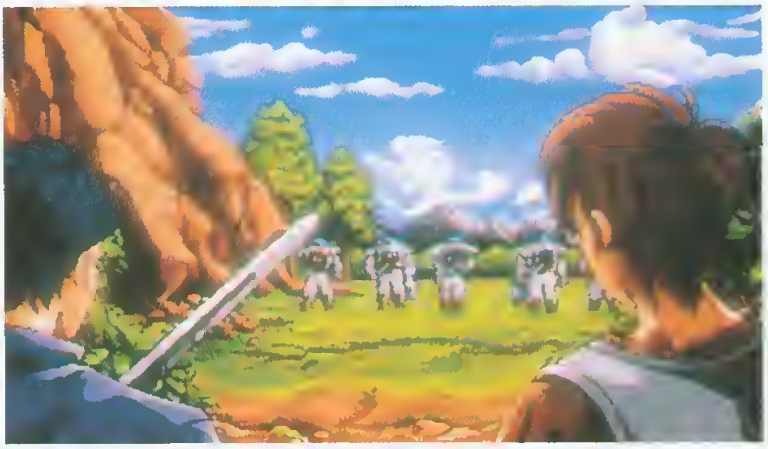
アニー

シンディ

新たな災い

セリオスたちが破壊神アグニーシャを倒してから、20年もの月日が流れた。地上にはモンスターの姿もなく、平和な日々が続いていた。

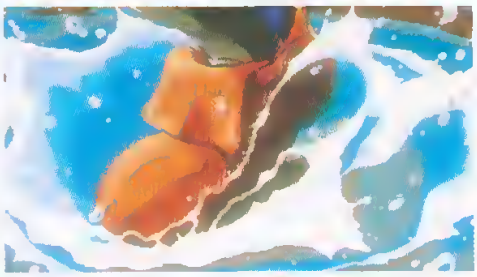
そんなときイセルハーサ全土を、大地震が襲った。地上にそびえ立つ建造物に多大な被害を与えたその地震は、しかしそれだけではすまなかったのだ……。



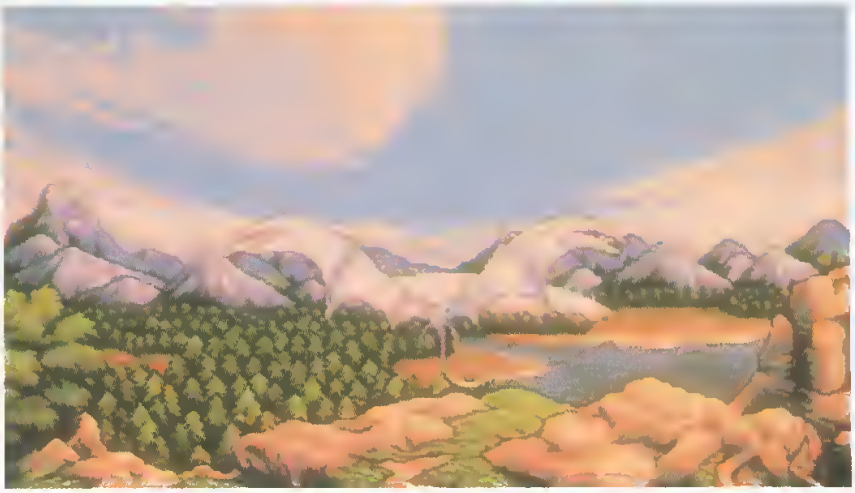
その洞窟は、大地震が起こる前には存在しなかった。

ある日、山裾にポッカリと口を開いたその洞窟の中から、おかしな格好をした5つの人間のような生物が出てきた。その人影は、まぶしそうにまわりの風景を眺めていた。

何者かに見られているとも知らずに……。



その人影はあまりにも異質で、イセルハーサの何者にも似ていなかった。



その異質さは、最悪の事態へと働いた。地上の人々に、恐怖心を与えたのだ。見慣れぬ者に恐怖した人間たちは、その人影たちと闘いを始めた。

やがて闘いは地上の人間の勝利に終り、その上をドラゴンが飛び去って行った。

リプレイ&ガイド
ドラゴンスレイヤー
英雄伝説 Ⅱ

ＪＩＣＣ出版局

CONTENTS

ゲーム案内 …… 9

第1部 背景世界について

ファーレーン王国 …… 14
ウォンリーク公国 …… 15
ラヌーラ王国 …… 15
ソルディス王国 …… 16
モレストン共和国 …… 16
『英雄伝説』と残された謎 …… 17
イセルハーサ全景マップ …… 20
冒険をささえる道具 …… 22
超自然の力 …… 26
コラム1 …… 28

第2部 冒険の章

マップの見方 …… 30

序章 平和な日々

ファーレーン王国 …… 32
ウォンリーク公国 …… 40
ラヌーラ王国 …… 46
コラム2 …… 57

第1章 開かれた奈落
ソルディス王国 …… 58
モレストン共和国 …… 62
コラム3 …… 73

第2章 英雄たちの行方
地下世界 …… 74
コラム4 …… 89

第3章 竜の卵
地下世界 …… 90
地上世界 …… 98
コラム5 …… 103

第4章 暗黒の支配者
地下世界 …… 104
コラム6 …… 116

終　章 祈り、そして希望
地下世界 …… 118

第3部 データファイル
武器 …… 144
防具 …… 146
アイテム …… 148
呪文 …… 150
モンスター …… 152

英雄伝説II　ゲーム案内

ゲームのおいしいところだけをさっさと読みたいあなたにとどける駆け足『英雄伝説II』案内。ゲームのシステムや、どんなことが起こるのかを説明している部分だ。これであなたも通になれる？

英雄伝説IIをもっと楽しく遊ぶために …… 28

地下帝国の野望 …… 57

英雄、地下へ …… 73

大攻勢 …… 89

平安…破壊 …… 103

知られざる歴史 …… 116

反撃 …… 117

第1部

背景世界 BACKGROUND について

『英雄伝説II』を理解するためには、それを構成する世界、『英雄伝説』で残された謎、それに、アイテムや呪文について知ることが近道だ。ゲームを楽しく遊ぶ手助けにもなるだろう。

LANDS OF ISELHURTHA

イセルハーサの国々

イセルハーサに平和が訪れてから20年後のある日、突如巨大な地震が全土を強襲した。各地に甚大な被害がおよび、古くからの建造物や数々の村や街が失われていった。

それと同時に、各地の要所に“竜の卵”が出現した。だが、その後は何も起こらず、人々の賢明な復旧作業により、各国の街並みは元の姿を取り戻した。ここでは、その地震後の各国の状況について説明していこう。

ファーレーン王国 KINGDOM OF FARLANE

かつて悪神アグニージャを討ち倒した英雄のひとり、セリオスが父アスエルの後を継ぎ、この国を治める。王妃は元ソルディス王国の王女ディーナ。

この国は、ロンウォールとサースアイの2つの島からなっており、首都ルディアはロンウォール島にある。この島にはさらにベルガ鉱山もあり、かつては鉄鋼業の盛んな町として栄えていた。だが、大地震の際に落盤が起こり、その復旧作業に追われて現在では鉱山として機能はしていない。

その他には、港町ネリア、小さな村クルスなどが存在する。

ウォンリーク公国 DUCHY OF WONREACK

ウォンリーク公国は、本土である大陸と、マクネルと呼ばれる島で構成されており、イセルハーサにある国々の中で、最も広大な領土を誇っている。国内には、大陸の西にある首都リーゼルのほか、公国の玄関といえる港町ロンド、ラルファの砦など、多数の街や村が存在する。

この国の領主は、ファーレーン国王セリオスの母の兄、つまりアトラスの叔父にあたるジェストン公爵である。ちなみに、彼はそろそろ引退を望んでおり、後継者を探しているのだが、息子が領主たる器を持っていないため困っているらしい。

ラヌーラ王国 KINGDOM OF RANOOLA

東にある、巨大な大陸の南西に位置するラヌーラ王国は、山岳地帯が非常に入り組んだ地形なのが特徴である。現国王は、かつてセリオスとともにアグニージャと戦った英雄のひとり、リュナン（本名エリオン）である。ちなみに王妃は、同じく英雄のひとり、ソニアである。

この国の首都セリスでは、年に一度、竜の卵を奉る“竜の祭り”が行われており、20年前にセリオスたちに力を貸したバーバラが、今もなおその祭りの司祭役を勤めている。その他、以前は海賊であったボアードが開いた運輸会社もある。

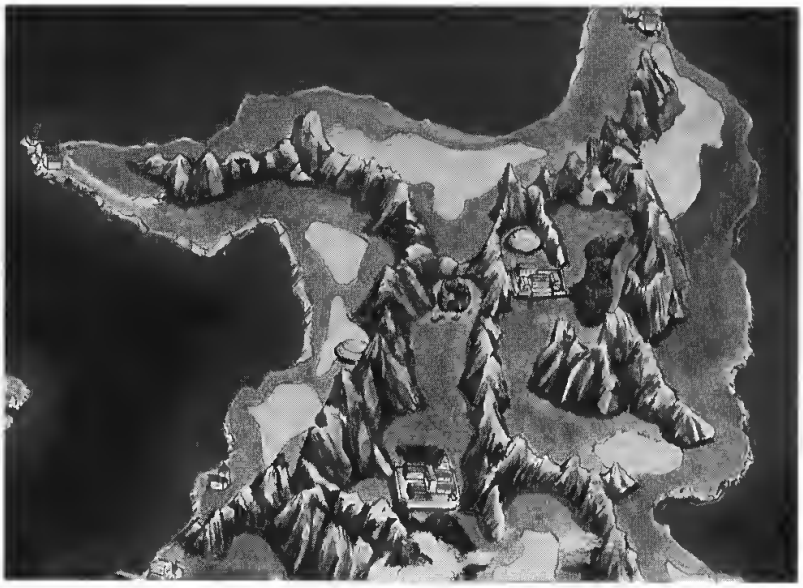
ソルディス王国 KINGDOM OF SOLDES

大陸の中央部に位置するソルディス王国には、国土の中央に広大な砂漠が広がっている。首都バズヌーンでは、現ファーレーン王国王妃、ディーナの両親であるアートス王とクレア王妃が20年経った今でもこの国を治めている。

ソルディスの大きな特徴といえば、砂漠の中にある、カウルという小さな村である。この村では、イセルハーサで唯一、ドラゴンの飼育に成功した「ドラゴン牧場」ある。ちなみに、以前この村でドラゴンが産まれたが、そのドラゴンは、当時その場にいたセリオスを親と思い込んでいた。

モレストン共和国 REPUBRIC MOLASTON

モレストン共和国は、ラヌーラ王国以上に山々が複雑に絡みあっている。かつて、首都コルクスの付近には“水晶の塔”と呼ばれるものが存在していたが、大地震により跡形もなく崩れ去ってしまった。



この国の大統領は、セリオスと共に戦った英雄のひとりであったゲイル3世の幼なじみというハンスが勤めている。国内にある街や村には非常に特徴的な場所が多く、隠居村と呼ばれるほど老人の多いファエトの村の他、大盗賊ゲイルが以前この国を席巻していたときのなごりで、盗賊やスリが多い、ナスールの街などがある。

"LEGEND OF HEROES"AND THE LAST ENIGMAS
『英雄伝説』と残された謎

20年前、セリオスたちが悪神アグニージャを倒し、イセルハーサに平和が訪れた。しかしそれはあくまでも結果であって、アグニージャを倒すまでの過程の中には、まだまだ謎が残されている。ここではその謎について深く掘り下げてみよう。

今をさかのぼること30年前、ファーレーン王国がモンスターの大軍に襲われるという事件が発生した。そのとき、国王アスエルは命を落とし、その息子セリオスも、ルディアの城から逃げ出すだけで精一杯であった。この突然の出来事が、いわばすべての始まりだったのである。

モンスター軍団の強襲から10年後、当時6歳であったセリオスは、王位継承の資格を与えられる年齢にまで成長した。それまでの10年間、ファーレーン王国を支えていたのは、国王直属の摂政アクダムである。彼と、セリオスの母であるフェリシア王妃は、10年前、モンスターの猛攻の中にありながら、ルディア城内で生き残ることができたのだ。なぜ、国王アスエルだけが殺され、フェリシア王妃と摂政アクダムは生存できたのか？　この謎については、後にすぐ明かされることになる。

セリオスが正式に王位を継承するときまであと2ヶ月と迫ったある日、彼の育ったエルアスタの村に再びモンスターが襲来した。教育係ライアスらの犠牲により、セリオスはルディアへと脱出することができた。事情はどうあれ、10年ぶりにルディア城へ戻ったセリオスは、摂政であったはずが、自らを王と称して玉座に鎮座するアクダムと対面。ここでアクダムは、これまでのいきさつをセリオスにすべて打ち明ける。

実は、モンスターの仕業と見せかけ、アスエル国王を殺害したのはアクダムだったのだ。無論、モンスター軍団を操ってルディアやエルアスタを襲わせたのも彼である。アクダムはなぜこのような行動を取ったのか？　それは、ファーレーン王国、そしてフェリシア王妃をその手に収めんがためである。だからこそ10年前のモンスター襲来のとき、ことの張本人であるアクダムと、フェリシア王妃だけが無事だったというわけである。当然のごとく、本来ならばセリオスすらも亡き者にするはずであった。が、そこまではアクダムの思惑通りにはならず、セリオスは生き延び続けたのである。

その後、セリオスは牢に幽閉されてしまうが、反アクダム派レジスタンスの一員であるリュナンによって助けだされた。そして、ライアスの兄アロン率いるレジスタンスの力を借りて、アクダムからルディア城と母フェリシアの奪還に成功。しかし、アクダムは逃亡してしまう。

父の仇アクダムを追って、セリオスはリュナン、魔法使いロー、ゲイルとともにファーレーンを後にする。そして、一度はアクダムを追い詰めるが、彼の使う強力な魔法により、あっけなく敗退してしまう。そこで、古代に封印されたという沈黙の呪文、サイレスを手に入れ、再びアクダムに挑むが、またもアクダムは逃亡してしまうのであった。

このサイレスの呪文を、誰が、そしてなぜ封印したのか定かではない。しかしこの呪文は、敵の魔法を封じると同時に、自分たちも魔法を失うという、いわば諸刃の剣である。つまり、使いようによってはこの上ない効果を発揮する可能性もあれば、自分の首を締める結果を招くことがあるのだ。そのような危険な魔法は、人の目の届かない場所に封じてしまうのが得策だと何者かが考えたのだと思われる。また、簡単に悪用されないためという意味も込められているに違いない。

またしてもアクダムを取り逃がしてしまったセリオスたちは、仲間にアロンの孫娘であるソニアを加え、敵を追ってさらに旅を続ける。その途中、ラヌーラ王国の港町ヨルドにある聖城がモンスターに侵されていることを発見し、その事実を竜の祭りの司祭であるバーバラに報告。そして、バーバラとともに竜の卵の中に入ってヨシュアに祈り、ヨルドの聖城をモンスターから解放した。この聖城とは、女神フレイアの下僕であるヨシュアが、地上に宇宙のエネルギーを送っている特別な場所だという。そのため、ヨシュア、ひいてはフレイアを信仰する者たちが、この場所を参拝のために訪れるのだ。また、竜の卵とは、ラヌーラ王国で年に一度行われる竜の祭りの際に、司祭が竜の卵に中に入り、神の信託を受けるという場所である。今では、イセルハーサ全土を襲った大地震により、竜の卵と思わしきものがいくつも出現しているが、20年前のこのころは、ラヌーラにしかいなかった。

聖城、竜の卵、そして女神フレイアとヨシュア、これらがどのような繋がり持っているのかはっきりとは明らかになっていない。だが、聖城や竜の卵とは、早い話が神々を葬るための祭壇のようなものなのだろうということは推測できる。また、竜の卵の中でバーバラが祈り、その後にヨルドの聖城が魔物から開放されたという事実から、少なくともヨシュアという神は存在しているらしいということはわかる。そのことから考えると、女神フレイアの存在も、単なる偶像崇拝ではないだろう。

多少の紆余曲折はあったが、ラヌーラの隣国ソルディスにおいて、セリオスはついにアクダムを倒し、復讐を果たした。しかし、旅はそこで終わりにはならなかった。古代の文明を滅ぼしたという破壊神アグニージャが復活し、再びイセルハーサの民を滅ぼそうとするというのである。

セリオスら一行は、各地で猛威をふるい始めたアグニージャの手下どもを倒しながら、アグニージャを倒せる唯一の武器、光の剣を入手。ついに悪神アグニージャを討ちとった。そして、セリオスたちはアグニージャの本心を知ることになる。

アグニージャが古代の文明を滅ぼした理由は、当時の人々が、イセルハーサの自然に害をなしているからだという。そして、それと同じことが再び繰り返されたと判断したために、復活したのである。つまり、アグニージャは人間にとっては悪なのかもしれないが、実は常にイセルハーサの自然のことを想っている善の神だったのである。

やがてアグニージャは、自分を倒した英雄たちに望みを見い出して生き絶え、イセルハーサに再び平和が訪れたのである。

イセルハーサ全景マップ

バルアズス島
ファエト
ナスール
ファーレーン王国
クルス
モレストン共和国
ルティア
リシェール
コルクス
ベルガ
エルアスタ
サースアイ島
ルドラ
ラヌーラ王国
ナッシュ
ヨルド
ソルディス王国
カウル
セレ
セリス
バズヌーン
アムダ
セダル

GOODS FOR ADVENTURERS

冒険をささえる道具

いくつかの道具は、『英雄伝説』から存在していたものだ。しかしそのほとんどのものは、時の流れと共に消え去ってしまった。だが今も存在する道具がある。これらの道具が英雄伝説IIではどのように扱われているか説明していこう。

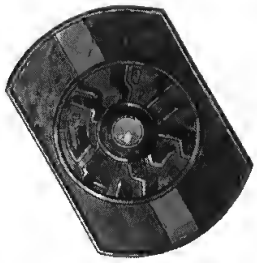
切符 TICKET

ボアード海運が発行している船に乗るための切符で、1枚で4人まで乗ることができる。航路は現在、ネリア～ロンド間、ラルファ～ヨルド間、ルドラ～リシェール間の3航路あり、航路増設も検討中である。切符は共通のため、どの航路で使用しても大丈夫で期限も決まってはいない。

ワプの翼 WING OF WAP

一度行ったことのある町等に一瞬で行けるようになる道具。昔は洞窟内では使用できなかったが、現在は使用できるようになった。ワプの翼を使った犯罪が多発したため、現在ワプの翼は登録制になり、使用者が限定されている。またワプの呪文は教えることを禁じられ、ワプの翼をつくる賢者のみが呪文を知っている。

ヨシュアの目 YOSHUA'S EYE



自分の周囲のマップを見ることができる道具。旅行者が道を確認するためや、船員が船の位置を確認するために使用される。冒険者が建物の中や洞窟の中で使用することもある。1回しか使えない消耗品だが、価格が安いため道具屋で扱われている。何回も使えるヨシュアの鏡はマスクーンの道具屋で扱っている。

たいまつ TORCH

洞窟の暗闇で使用すると、灯りを周囲に照らしてくれる道具。燃えている時間は短いが、何本も同時に使うと灯りの範囲が広がり効果的である。洞窟に入って作業する人が主に使うが、他にも夜道を歩くためにも使用する人もいる。作りが簡単なため価格が安く、いろいろな道具屋で販売されている。

ランプ LAMP

たいまつのように灯りを周囲に照らす道具だが、たいまつより照らす範囲や燃えている時間が長い。ルメンのランプを手本に作られた道具だが、燃料の油を補充することができないので、使い捨てとなっている。価格もたいまつの20倍と非常に高価なため、普通の人は使ってない。マスクーンの道具屋で販売している。

バクヤク BOMB

導火線に火をつけると、しばらくして爆発するアイテム。洞窟で邪魔な岩盤を壊すのに使用する。昔は1000 Goldもしたが、現在では160Goldとかなり安くなっている。戦闘でも使用できる危険な道具なので、マスクーンの道具屋でしか扱っていない。海賊がかなりの数を隠し持っているという噂がある。

眠りタケ SLEEPING TOADSTOOL

地下世界に存在する特殊なキノコで、相手に胞子を吸わせて眠らせることができる。一般に麻酔のかわりや、生物を生け捕りにするときに使用される。地下でも多く取れるわけではなく、一部の人しか入手方法を知らない。地上では海賊がいくつか持っていて、相手を誘拐するときに使っているらしい。

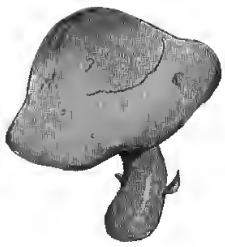
レスの葉 LEEF OF LES

レスという木に生えている葉で、葉に含まれている養分はＨＰを回復する効果がある。昔はレスの根も売られていたが、木の数が減少したために葉以外は取ることを禁じられてしまった。応急手当の薬として昔から重宝され、治療呪文もレスの木にちなんでレスと名付けられるほど使用する人の多い薬草である。

回復キノコ RECOVERY MUSHROOM

地下世界に存在する栄養価の高い食用キノコでＨＰを回復させる効果がある。いくつかのキノコ畑で作られている。道具屋で扱っているほど一般的なもので、地上のレスと同じ感じで地下世界で使われている。とくに地下世界は落盤により怪我する人も多くそのため一家に２、３個は置いてあるほどである。

キノコの王様 KING OF MUSHROOM



地下世界に存在する大きなキノコでＨＰを回復させる効果かある。特殊な場所で栽培されていて、その位置は秘密とされている。このキノコからお酒を作ると、味のあるお酒ができる。そのまま食べてもよく、その味はとてもおいしい。食用として、また薬用として、お酒の材料として、全てに最高のキノコである。

レストナキノコ MUSHROOM OF LESTNA

地下世界に存在するキノコで、その胞子を吸えばHPが回復する。かさを叩くと胞子は広く飛び散るのでパーティ全員に効果がある。味がよくないので食用には向かないため薬用として使用されている。キノコ畑で栽培しているが、育てるのがかなり困難なため、商品としては非常に高いものになっている。

毒消し草 ANTIDOTE

毒消し草は草に含まれている養分を吸うと、体内の毒を中和する効果がある。二日酔いにも効くため、道具屋でよく売られている。育てるのが非常に楽で、種を蒔いてから1ヶ月もしないで取ることができるため、農家の副業としてよく栽培されている。値段も非常に安く、便利な薬草である。

気付けぐすり RESTORATIVE

小さな瓶に薬が入っていて、蓋を開けると鼻を刺すような強烈な臭いがして、気絶している者の目をさまさせることができる。薬用として昔から用いられてきた品で、現在も昔と変わらぬ製法で作られいる。子供達がスライムいじめをする場合に、親が子供に持たすことがあり、兵士達も1人1個はかならず持っている。

ビスのキノコ MASHROOM OF BIS

地下世界に存在するキノコで、食べると心が安らぎMPが回復する。効果が瞬時に現われるため、戦闘中にMPを失った場合に役立つ。めったに見られない貴重な品で、魔法を使う者にとってはとても重要な品である。もっとも地下世界ではモンスター以外は魔法を使うことがめったにないようである。

ビスナの実 SEED OF BISNA

地下世界に存在する珍しい木の実で、この実を食べれば、パーティ全員のMPを回復させることができる。ただし食べてからしばらくしないと効果が現われないため、戦闘中に使うことはできない。食用として珍品扱いされており、価格は非常に高い。昔、地上にあったビスの実と似ているが、微妙に異なるようである。

エリクサー ELIXIR

気絶した者に使うとHP, MP 共に回復させて目をさまさせるという、半透明の液体で、ガラスの瓶に入れられている。昔はリシェールの町などで売られていたが、非常に高価なため売れず、販売をやめてしまった。現在は失われた物の1つであるが、昔作られた物が、どこかに存在するという話がある。

オプナのゆびわ RING OF OPNA

つけた者の戦闘力を増加させる魔法の指輪。兵士や冒険者のようにモンスターと戦う人たちには便利な品だが、普通の人たちには役に立たない品である。平和な時には必要のない物だったため、いつの間にか失われてしまった。何処かに隠されているという噂を聞いては捜しにいく者達は後を立たない。

テュトのゆびわ RING OF TYUTO

つけた者の身を守る、不思議な力を発生せる魔法の指輪。その力は鋼の鎧以上と言われている。モンスターと戦う人には便利な品であったが、平和な時には必要のない品であったため、いつの間にか失われてしまった。何処かに隠されているという噂は流れるが、見つけだした者は未だにいない。

クイクのゆびわ QICK RING

はめた者の身を軽くして、素早くする魔法の指輪。モンスターと戦う人にとっては素早さが重要になる場合もあり、重宝されていたが、現在は失われてしまった。盗賊達が隠し持っているという噂があり、大盗賊ゲイルが持っている指輪がクイクの指輪だと言われているが、確認した者はいない。

スペルのゆびわ SPELL RING

つけた者の魔法的能力を上昇させ、呪文の効果を高めるようにする魔法の指輪。地下世界に存在する品であるが、地下世界で呪文を使う人間がほとんど存在しないため、何処かに隠されてしまった。昔に比べると魔法形態が変わってしまったが、この指輪は現在の魔法形態にあっているため見つければ使うことができる。

幸運のゆびわ LUCKY RING

つけた者の運をよくする魔法の指輪。運にたよって生きている人たちにとっては重要な品で、冒険者からギャンブラーまで様々な人が利用している。現在も使用している人はいるが、数が少ないため譲ってもらうことは不可能である。いくつか失われた指輪も存在するので、ほしければそれを見つけるしかない。

賢者のゆびわ RING OF WISEMAN

つけた者の頭の回転を高め、かしこさをあげる魔法の指輪。世界に1つしかないと言われているが、何処にあるのかは定かでない。実物を誰も見たことがないので、本当は存在しないのではと言われていた。近年作られた記録が発見されたため、存在していたことだけは確認された。

SUPERNATURAL POWERS
超自然の力

昔と比べて、魔法形態はかなり変化してしまった。呪文は賢者から教えてもらわなくても、本を読めば覚えられるようになった。効果は呪文を唱える者の能力により変化し、いくつかの呪文は失われた。現在まで生き延びた呪文が平和な時代ではどのように使われてきたのか説明しながら、呪文の解説をしていこう。

フラム　FLAM

炎で相手を包み込み、ダメージを与える攻撃呪文。戦闘以外では、お湯を沸かしたりできる。強力なフラムは普通の熱では熔けない金属を熔かすため、魔法の武具を作るのに必要である。

イグナ　IGNA

稲妻を落し、広い範囲にダメージを与える攻撃呪文。戦闘以外では電気に関する研究に使われている。しかしながら電気に関しては未だ研究が進んでいない状態である。

ヒュール　HYUL

氷の矢をつくり作り出して相手にぶつけ、ダメージを与える攻撃呪文。戦闘以外では氷を作り出すために使われる。特に夏場などはこの呪文で作った氷が売られるほど利用されている。

オビス　OBIS

相手を一瞬にして気絶させてしまう、攻撃呪文。狩人が獲物を捕らえるときに使用する。外傷が無いので毛皮をとる獲物の場合に使用することが多い。人間に対する使用は犯罪とされている。

プアゾ　PUAZO

相手に猛毒を浴びせる攻撃魔法。戦闘以外では毒の研究に使われている。毒の効果をうまくコントロールした治療用の薬品がいくつか作られていて、気付けぐすりもその成果である。

サクタス　SAKTAS

相手にダメージを与え、そのタメージ分のＨＰを回復する攻撃呪文。戦闘以外では役に立たないが、相手を攻撃しながら自分の怪我を治せるため、兵士等が主に使用している。

ダナム　DANAM

相手の防御力を一時的に下げる、攻撃補助呪文。戦闘以外では硬いものを柔らかくするのに使われる。金属細工師等がよくこの呪文を使って金属を柔らかくし、金属細工を行なっている。

ヘベタル　HABETAL

相手の素早さを一時的に下げる攻撃補助呪文。戦闘以外では鳥を生け捕りにするために使う。素早さが落ちた鳥は、ゆっくりと降りて来るため怪我をさせずに捕らえることができる

パペピア　PAPEPIA

相手を混乱状態にさせる攻撃補助呪文。戦闘以外では精神の研究に使われている。混乱状態から回復するには強い精神力をもつしかないため、呪文による回復ができるよう研究している。

ホー　HOU

相手を眠らせる攻撃補助呪文。戦闘以外では生物の生け捕りに使用される。また犯罪者を捕まえるために兵士たちが覚えていることもある。不眠症の人が使うこともある。

インパス　IMPUS

味方の攻撃力を一時的に上げる攻撃補助呪文。戦闘以外ではきこり等の筋力の必要な人が、作業効率を上げるために使うことがある。しかし、普段は自分の体を鍛えるためには使わない。

セラ　SELA

味方の素早さを一時的に上げる攻撃補助呪文。戦闘以外では手先も器用になるため、細工物を作る人たちが使うことがある。また、泥棒が使うことも確認されている。

サイレス　SAILES

周囲にいる全員の呪文を封じる攻撃補助呪文。戦闘以外では牢屋等にかけてあり、呪文を使って逃亡しようとする犯罪者を阻止するために使われている。

エント　ENT

味方の呪文能力を一時的に上げる攻撃補助呪文。物語が始まるころはまだ完成していない呪文で、魔法形態が変わったために研究されている呪文である。

ストール　STOUL

敵の呪文能力を一時的に下げる攻撃補助呪文。エントと同じく物語が始まるころはまだ完成していない。エントの逆呪文として開発された呪文である。

テュート　TYUTO

味方の防御力を一時的に上げる守備呪文。戦闘以外では物の硬さを一時的に増やすことができるため、土木作業で使用されることが多い。また、兵士が使用することもある。

シレント　SILENT

相手の呪文を封じる守備呪文。戦闘以外では、教師が騒ぐ生徒に使用して言葉を封じるために使用する。大きな音を立てないようにするために使用されることもある。

リパーク　REPARK

掛けられた呪文を掛けた者に跳ね返す守備呪文。戦闘以外では賢者が実験中に自分に掛けておく場合が多い。爆発した実験室から平然と賢者が出て来れるのはこの呪文のおかげである。

レス　RES

味方のＨＰを回復させる治療呪文。この呪文は需要が高く多くの人が覚えている。大抵の怪我はこの呪文があれば治るため、医者は病気専門になっている。

レジナ　REJINA

毒を中和し健康な状態に戻す治療呪文。呪文の本は高価なため、一般の人は毒消し草を利用するが、何回も毒消しをする人は呪文を覚えた方が安上がりなため呪文を覚えている。

リーフ　LIEF

気絶した者を目覚めさせる治療呪文。気絶した者をそのままにしておくと死んでしまうため、応急手当をするか、気付け薬を使うか、リーフの呪文を使って治療をする。

英雄伝説IIをもっと楽しく遊ぶために

なぁ〜んていってもオートバトルでしょう。戦闘をコンピュータに任せておけるのは魅力だよ。しかも、バカじゃない。モンスターの能力をちゃんと学習していって、呪文を跳ね返すような奴には呪文を唱えなくなる。プレイヤーがうっかり敵の能力を忘れていても、コンピュータは憶えてるから過ちを繰り返すようなことはない。アトラスたちが自分で戦ってるんだって感じも出るしね。オートバトルだけで最後まで行くことも充分可能なんだ。

もちろんやっているプレイヤーがはがゆいと思うような戦闘をすることもあるけど、それはちょっと見方を変えてみればいい。そのキャラクターはあわてていたとか、自分のことより仲間が大事だと思ったんだとかね。戦闘という場面で、いったいどれくらいの人が最も効果的な行動をとれるかな？

プレイヤーの立場は遠くで見守っている指令官のようなものだから、充分客観的に判断できるけど、キャラクターの立場になって考えてごらん。目の前には自分を殺そうとしているモンスターがいて、迫ってくるんだよ。まわりにいる仲間が身体から血を流しながてたりしてさ。ぱっと見ただけでどれくらいのケガをしてるかなんて見れるわけはないし。そんなことを考えるとオートバトルでの行動もみょうに納得できたりしないかな？

こういうキャラクターの立場になって考えて、行動するというのがＲＰＧというものなんだ。わざとバカな行動をする必要はないけど、感情移入するということはゲームをいっそう楽しくしてくれるはずだよ。

さて、オートバトルのことはこれくらいにして、このゲームでのもう一つの特徴の呪文のシステムの話をしよう。キャラクターは７つの呪文を使うことができる。ここで注意して欲しいのは、７回呪文を唱えることができるのであって、それが１種類でも７種類でもいいところ。７つの呪文のカプセルは、１つを使いきることによって発動する。このカプセルは時間とともにＭＰが貯まっていって、また使えるようになるというわけ。

このシステムのおかげで、レスの呪文を持っているキャラクターが１人でもいると宿屋なんて必要なくなる。歩いていればそのうちレスがかけられるんだから。『英雄伝説』の時の呪文のレベルはなくなった。呪文能力に応じて効果が上がるようになっているんだ。だから、能力があるものがつかうと効果は絶大。逆に効果が一定のリーフなんて呪文は能力に関係なく使えるので、呪文能力が低いものが持っていた方がお得。この辺を考えて、呪文を選ぶといいだろう。レスなんかは全員が持ってた方がいいかもしれないけどね。それから、呪文は７つしかないことを考えて、いく先の敵に会わせて憶え直すことも大事だ。特にボスなんかは対抗手段がないとひどい目にあったりする。

それじゃ、上のことを参考にして、たっぷりとゲームを楽しんでね。

第2部

冒険の章

REPLAY&GUIDE

ここからは、主人公アトラスの行動を物語の形式で追っていき、どんな行動をしてゲームを解いっていったのかを紹介していく。マップも同時に載せてあるので攻略の参考にしてほしい。

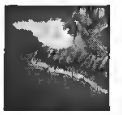
THE LEGEND OF HEROES II

マップの見方

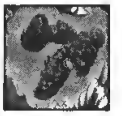
この本の中で使われているマップが、どんなことを表しているのかを説明していこう。

うれしいことに、『英雄伝説II』では、うろついているモンスターが最初から見えている。あらかじめ目標への道を知っていれば、よけいな戦闘をしなくてもすむだろう。

下が地上、右上が町や村、右下がダンジョンのマップの例だ。それぞれの意味を知っていれば、きみの冒険の助けになるはずだ。

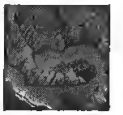


●山
歩いて登っていけない険しい山地。迂回して通るしかない。ドラゴンでもなければ越えられないだろう。

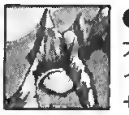


●森
樹が生い茂っているところ。歩く妨げになるわけではない。イセルハーサは緑の豊かな世界なのだ。

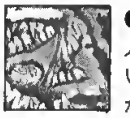
●海
当然のことながら、歩いて渡ることはできない。定期船を利用することになるだろう。



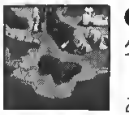
●洞窟
山の裾に口を開けている。この先には暗い通路が待っている。明かりの準備を忘れないようにすること。



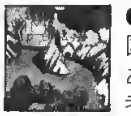
●竜の卵
大地震の後、イセルハーサ各地に姿を表した巨大な半球の物体。普通の人は入ることはできない。



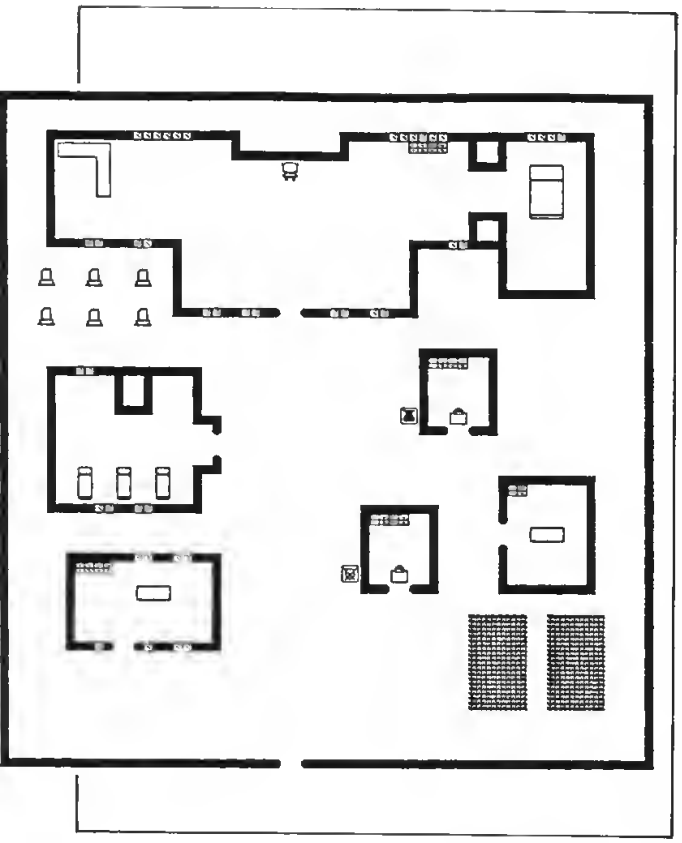
●村
人口が少ないため、店がないことがある。もっとも特殊な産業を持つところはその限りではない。



●町
少なくとも1つの店がある。港を兼ねているところもある。人が多く、いろんな話が聞けるだろう。



●城
国の首都であり、指導者がいる。城を持たないのは、指導者が大統領のモレストン共和国ぐらいだ。



●武器屋
文字どうり武器を扱っている店。平和な時代が続いているため、転職を考える主人もいるようだ。

●道具屋
(呪文屋)たいまつやレスの葉などの道具を扱う店。呪文を売っている店も同じ看板を出している。

●宝箱
金庫のようなもの。町の中でみるものは、所有者がいるので、泥棒はしないように。

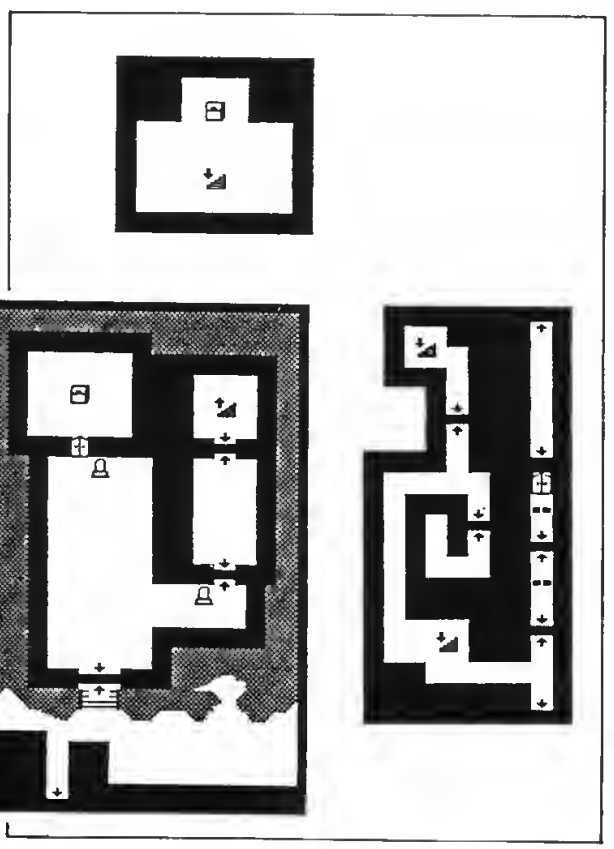
●マンホール
地下世界の一部で、見ることができる。イセルハーサの地上では下水道の整備は進んでいない。

●ベット
ここで寝ることができる。アトラスが自由に寝れるのは一つしかない。HP、MPが全快する。

●畑
村の中でよく見られる。柵の内側にあるところを見ると、モンスターが外をうろついていた頃のなごりなのだろうか。

●階段(上)
建物などで上に行くときに使う階段。城などで上に登ると、たいてい偉い人にあえるだろう。

●階段(下)
こちらは下へ行くための階段。こっちの方は、倉庫や悪人のための牢屋に使われることが多いようだ。



●踏み石
罠の一種。狼の口で見ることかできる。うまく踏んで行かないと、目的の場所まで行けない。

●扉
鍵や踏み石で開く。地下世界ではカードで開くものや、片側からしか開けられないものもある。

●宝箱
大切な物をしまっておくための箱。冒険の役にたつ物が入っていることが多い。まれに罠のときがある。

●水
降りていくための階段がないと、入ることができない。水中にもモンスターがいるので注意が必要。

●記号
マップのつながりを表わすのもの。同じ記号のところへつながっている。通路や階段についている。

●溶岩
地下のある場所で見ることができる。熱せられた石が溶けた物なので絶対に渡ることはできない。

●ダクト
イセルハーサの地上では見ることはできない。主人公たちはこれが何なのか理解していないだろう。

●隠れ通路
ゲーム中、注意して見ないと見逃してしまう小さな通路。グロストス城の内部などで見られる。

序章◆ 平和な日々
PEACEFULL DAYS

アトラスたちが破壊神アグニージャを倒してから20年、平和な日々をおくっていたイセルハーサ。

世界全土を襲った大地震も、世界を破壊しつくすアグニージャに比べればただの天災でしかなかった。

そう、地震によって引き起こされた出会いが、世界をまきこむ新たな災いになると誰が予想できただろうか。

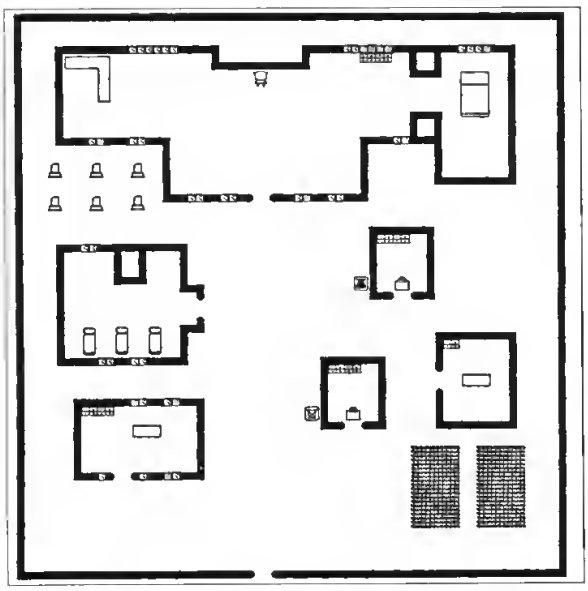
英雄たちは、明るい未来を疑わず平和に暮らしていた。

ファーレーン王国
KINGDOM OF FARLANE

太陽がいつもと変わらぬ柔らかい光で、サースアイ島に朝が来たことを告げている。サースアイ島の唯一の町であるエルアスタの大きな家の寝室で、20年前王子だったセリオスと同じように朝をむかえた少年がいる。少年はベットをおりると、ねむたい目をこすりながら隣室へと入っていった。そこには、小さな町にあるには不釣り合いとも思える王座のような椅子がある。権力を象徴するようなその椅子は、少年にとって苦手な勉強を意味するものだった。教育係のラウエルが朝の小言を言い始めたときも、これから始まる勉強をどうやって抜け出し、スライムいじめにでかけようかということしか頭になかった。

ラウエルが大地震の後片づけで忙しかったときには、一日中町の外で遊んでいられたのに……。町の兵士はみんなラウエルの命令を聞いて外に出してくれないし。頼みの綱は、パーカーに頼んでおいた抜け穴だけだ。そんな思いに頭を悩ませている、ファーレーン王国皇太子アトラスだった。それは、奇しくもアトラスの父セリオス王と、いまは亡きセリオスの教育係ライアス、それにファーガソンが20年前に繰り広げていたやりとり同じものである。アトラスは、セリオスがそうしたように本を探しにその場を離れたラウエルの隙を逃がさず、抜け道を使って脱走に成功した。目指すは両親のいるルディアの城。アトラスにとっては、初めて経験するちょっとした冒険だ。ラウエルだって、両親に会いに行ったと言えば頭ごなしに叱ることもないだろう。こうして少年アトラスの冒険は始まった。

エルアスタの町　ELL－ASTA TOWN



人口　パーカー、兵士4人、侍女2人、男2人、女1人、その他3人

産業　農業、商業

ファーレーン王国のサースアイ島にある町。この町の屋敷には物語の主人公であるアトラス王子とその教育係、ラウエルが住んでいる。ＨＰが減っているときに屋敷のベッドに入ると、全員ＨＰとＭＰが回復する。また家の前には2人の兵士が立っており屋敷を守る。長く平和な時代が続いたため、武器屋はものが売れずに困っており、町の住人たちに「パン屋に転職しようか」などと話している。道具屋もあまり売行きが良いとはいえないようだ。普通の家は、夫婦と子供一人で住んでいる家、男が1人で住んでいる家、そしてパーカーという男が住んでいる家の3軒だけ。パーカーは町の外に出る抜け道を作ってくれる重要な人物。店には品物が売られていないため冒険中に来ることはほとんど無い。ワプの翼を手に入れたら、登録するために来るぐらい。

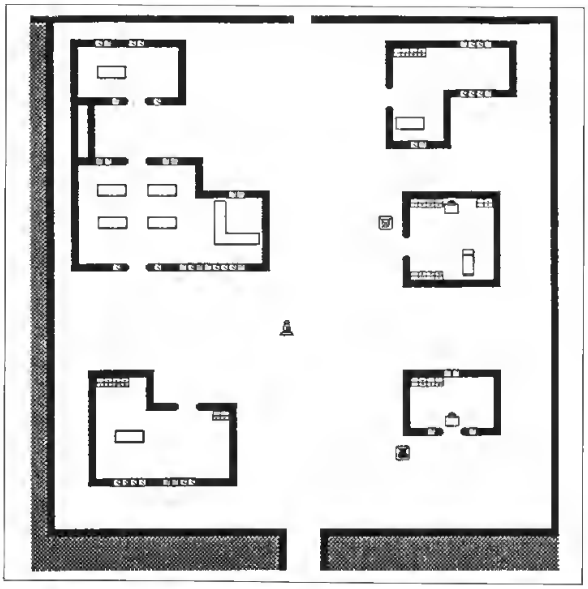
岬の洞窟　CAPE CAVERN

ファーレーン王国のエルアスタの町がある島と、ファーレン王国本土を結ぶ洞窟。昔はモンスターが棲んでいたが、現在は絶滅しているため、武装しなくても通ることができる。

エルアスタからみて、東にある岬の洞窟は、海底を通ってファーレーン王国につながっている。洞窟の中は暗く、たいまつがなければろくに歩くこともできない。アトラスは、ラウエルが追いかけてこないかと気にしながら進んでいた。ここにいるのはスライムぐらいだったが、老人には安全な旅とはいえない。

そのころ老人は、セリオス王からアトラスを連れて城に来るように伝言されていた。王子の気性から城まで足を伸ばしたことに気がついたラウエルは、先回りをして待つことにした。もちろんその前に、抜け穴などを作ったパーカーに、たっぷりと説教をすることを忘れなかった。

ルディアの町　RUDIA TOWN

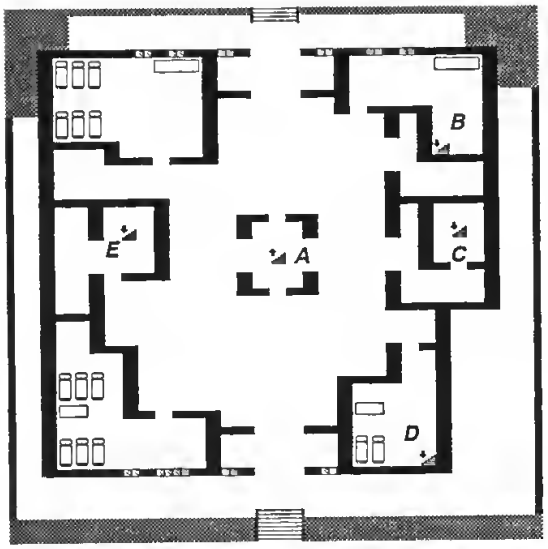


ファーレーン王国の城下町。この町には酒場がありバーテンが1人で対応している。お客は男2人と老人が1人。時々アロンが飲みに来る。老人とアロンは飲み友達である。武器屋のスコットは地震の影響で寝込んでいる。道具屋は普通に営業しているが序章では買物できない。町の中にいる人と会話すると、ちょっとした情報が手に入る。また町の広場にはセリオスの像が立っている。エスタニアの町からルディアの町に行き来するためには城を通らなければならない。初めのうちは何回かクルスの村と行き来するが、その後はほとんど来ることはない。第1章の初めと、第3章の終わりで、この町を起点にして経験値を稼ぐことがあるだろう。

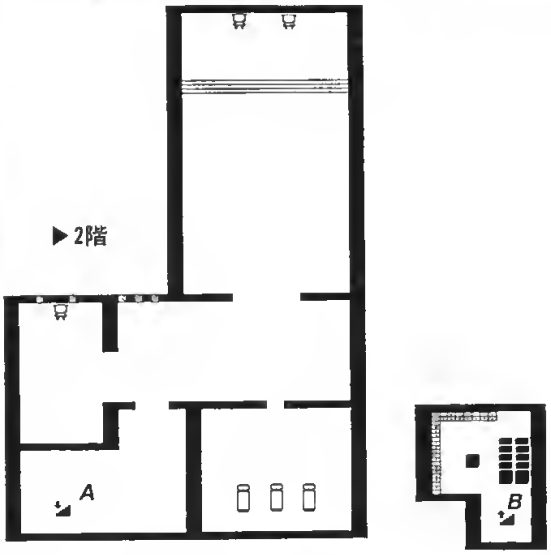
人口	スコット、兵士4人、男5人、女2人、老人1人、その他2人
産業	商業

道具屋		
	レスの葉	50Gold
	毒消し草	5Gold
	たいまつ	5Gold

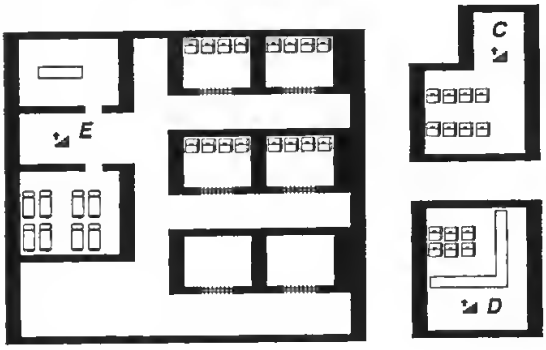
ルディアの城　RUDIA CASTLE



▲1階



▶2階



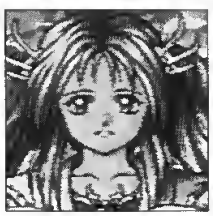
▲地下1階

地上2階、地下1階の3階層で構成される、ファーレーン王国の城。2階にはセリオス国王、ディーナ王妃、フェリシア皇太后がいる。1階には4つの階段があり、それぞれ武器庫、財宝室、地下牢、食料庫へと続く。地下の武器庫には国王が使う武器等が置かれている。また兵士が1人いて、武器の管理を行なう。財宝室にはさまざまな財宝が宝箱に収められ、ここも兵士が常に財宝を監視している。地下牢は現在、一部を除いて非常時に使う武器の保管場所に。食料庫はひっそりとしていて、誰もいない。武器庫の兵士は冒険が進むと、品物を預かってくれるので、記憶しておこう。また第1章の初めに、地下牢の武器を手に入れることができる。宝箱の中身は左上から順に、小型のつるぎ、小型のつるぎ、革のヨロイ、革のヨロイ、革のたて、革のたて、ヒュールの書、フラムの書が入っている。1階にいる老人に話しかけるとレスの書を渡してくれる。もし親書が余っていたら、城にいるラウエルに預かってもらおう。ルディアの城は冒険中に何回か帰って来ることになる、重要な場所である。

人口　セリオス国王、ディーナ王妃、フェリシア皇太后、その他14人

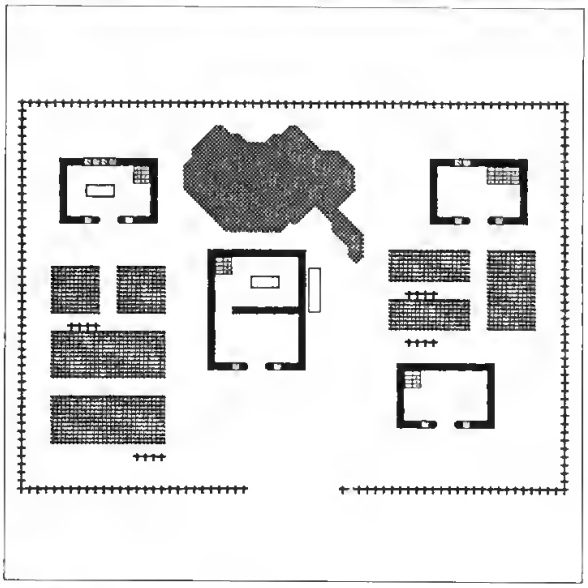
産業　政治、軍事の中心

●セリオス
自分の経験から、息子にも武術をならわせようとしている。この心がけがアトラスをあらたな英雄に育てることになった。



●ディーナ
息子思いのよい母親である。いまの生活に満足しているようだ。アトラスが旅に出るのが心配でたまらないようである。

クルスの村　CURUS VILLAGE



人口　アロン、男4人、女1人

産業　農業、養鶏

ファーレーン王国にある村。昔セリオス国王の相談役を務めていたアロンが住んでいる。彼はラヌーラ王国のソニア王妃の祖父でもある。村には畑があり、数人の男が作業をしている。女が1人右下の家にいるが、彼女の主人はベルガの鉱山にいるピートと顔見知りで、家の上にある畑で働いている。その他に鶏が4匹ほど元気に駆け回っている。たまに遊び人のローがこの村にやってきている。建物は中央にアロンの住む大きな家があり、その他に3軒ほど家が建っている。村の近くには竜の卵と言われる物が存在している。序章で人手をほしがっていたベルガのピートに頼まれ、この村の男手を借りる話がある。序章終わりでモンスターに襲われ村は壊滅してしまうが、住民はベルガの鉱山とルディアの町に逃げ込むことができたので無事だった。

アトラスは小さな旅を終え、ルディア城にたどりついた。そして、城門の前で待ちかまえていたラウエルを見ることになった。

「ラウエル!!　いつのまに先回りしたんだ？」

「いいですか王子。世の中にはワプの翼という、便利な物があるのです。それよりも、どうしてまた抜け出したりしたのですか？　ちゃんと待っているようにと言ったはずですぞ。まあ、今回は大目に見ましょう。これから国王陛下の所へ参りますぞ」

「父上の所へ！？」

「さようです。セリオス国王が、王子をお呼びです」

ファーレーン王国では、王子が16才になると王位継承権を得ることになる。そのための準備として、武術やさまざまな知識を身につける必要がある。そこでセリオスは、アトラスに先日起こった大地震のお見舞いの親書を各国の指導者に届けさせ、ついでに各国の様子を見てくる旅をさせようとしたのだ。王子と名乗って旅をしたのではありのままの様子を見れないというので、お忍びで行くようにもいわれた。その日は、久しぶりに両親と食事をともにし、城に泊まることになった。

次の朝アトラスは『聖なるつるぎ』『聖なるヨロイ』『聖なるたて』を身につけさせられた。セリオス王が言うところでは、勇者としての最低限の身だしなみなのだそうだ。さらに、4つの『親書』『ワプの翼』、3000GOLDを渡され準備は整った。フェリシア皇太后に挨拶にいくと、おこづかいと励ましの言葉をもらった。

広場に父セリオスの像があるルディアの町を出て、最初に向かったのはクルスの村。この村にいる、ファーレーン王国相談役だった長老アロンに挨拶をしておこうと思ったのだ。アトラスが幼いころ、城でよく世話になった人物だった。

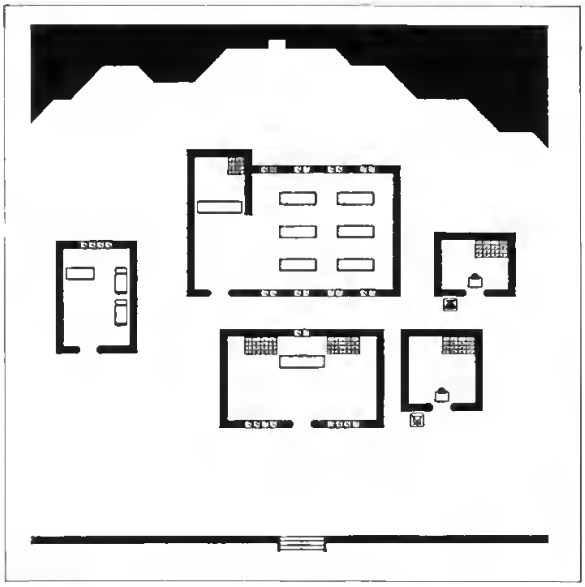
村への途中で『聖なるつるぎ』をスライム相手に使ってみると、たったの一撃で粉砕するようなダメージを与えられることがわかった。いろんな人からスライムいじめは体を鍛えるのによいと聞いていたので、粉砕しながら進むアトラスだった。

村の中では、ローという人物に出会い、いきなりアトラス王子だと見抜かれてしまった。話を聞いてみると、20年前父セリオスを助けた男だという。伝説となっている英雄の一人らしい。チビと呼ばれることに少し抵抗を感じたが、根はいい人のようだ。縁側でうたた寝をしているアロン老人に挨拶をしてから、ウォンリーク公国への船が出るネリアの港へと向かう。

途中にあるベルガの鉱山に立ち寄ってみると、大地震のため落盤がおき復旧作業をしているところだった。作業責任者のピートから、クルスの人手を貸して欲しいとアロンあてに伝言を頼まれてしまった。いそいでクルスに行ってみると、アロンはルディアの町にでかけたという。アトラスはルディアへと急いで行った。

町を探し回り、酒場で老人と話し込んでいるアロンを見つけた。アトラスは、ルディアに来ることで疲れてしまったというアロンに代わって、伝言を持ってクルスへ走りだそうとした。そのときアトラスは『ワプの翼』を持っていることを思い出した。

ベルガの鉱山　BELGA MINE



地震の影響で鉱山が落盤を起こし、現在復旧作業が進められている。人手が足りないため店の店員もかり出されており、武器屋と道具屋が存在するがしばらくは営業しない。鉱山にいるピートは、復旧作業の人手が足りなくて困っている。序章でピートに頼まれて、クルスの村に人手を貸してくれるように話に行くことになる。第1章から、武器屋と道具屋が店を始めるが、復旧作業は第3章までかかる。ただし武器の材料が運ばれて武器が作られるようになるのは第4章以降。

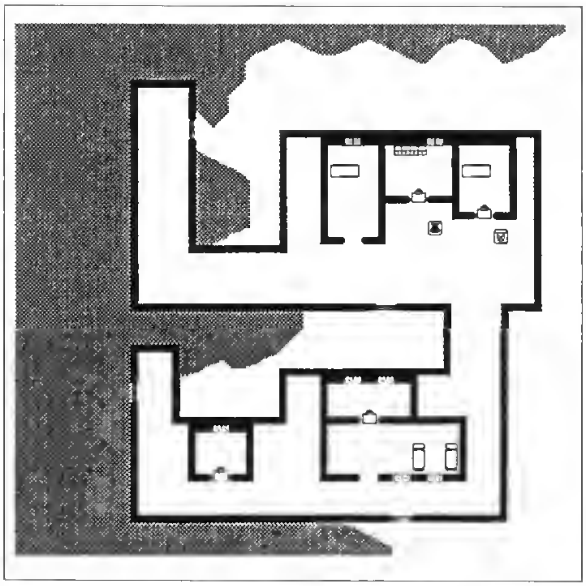
武器屋	なし	

道具屋	なし	

人口　ピート、老人1人、男2人、その他2人

産業　鉱石採掘、商業

ネリアの港　NERIA BAY



ファーレーン王国の玄関口である港町で、ウォンリーク公国行の船が出ている。宿屋があり、昔国王が泊まったことを自慢している。初めの頃は武器屋は鉱山の落盤による影響で原材料が入荷できず困っている。そして道具屋はロンドから商品が届かず在庫がない。船に乗るための切符は女が売っている。町中では老人、女、子供、男が1人ずついて、北のはずれの方に災害のお守りを7つ買った男と、そのお守りを売っているヤミ屋がいる。ここでもローに会える。災害のお守りはインチキ臭いが実は効果がある。序章が終わるとヤミ屋はなくなる。第3章では7つお守りを買った男がお守りを安く売る。道具屋は第1章から。武器屋は第4章から営業開始。

人口	男3人、女2人、子供1人、老人1人、その他4人
産業	商業

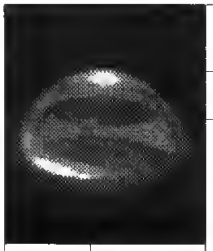
ヤミ屋	災害のお守り	300Gold
切符売場	切符	100Gold

『ワプの翼』でクルスの村へ飛んで行き、ピートの伝言を伝えた。村の男の人が全員ベルガへと手伝いに行ったので、ルディアの町に戻りアロンにそのことを報告しにいく。アロンは王子を使ったことに恐縮していたが、アトラス自身は人助けができたことがうれしかったのだ。

その後にアトラスは、『ワプの翼』でエルアスタに行けないことに気がついた。このアイテムを持ってから行った場所しか登録されていないのだ。そこで、エルアスタにもすぐに行けるように行っておくことにした。エルアスタにつき、ネリアの港へ近いベルガの鉱山まで飛ぼうとしたとき、途中に通った岬の洞窟などの町以外の場所にも行けることに気がついた。

ネリアの港にはいると、さっそく船付き場へ向かってみる。ところが船はロンドの港で修理していて、いつこちらに来るのかわからない。とりあえず町をまわってみると、武器はベルガの鉱山の落盤で入荷できず、道具屋はロンドからの船がつかないので在庫切れだという。町の外れで『災害のお守り』という怪しげなものが売られていた。町の人はあんなものはインチキだと言っていたが……。とりあえず必要になる『切符』を買ってから考えようと、その場を離れた。切符売り場で1枚買って、迷いながら村の中を歩いていると、ローにあった。そのローにも『災害のお守り』なんて買うなといわれ、アトラスは買うのをやめることにした。

まもなく定期船が来たので、さっそく乗り込みウォンリークへと向かった。



スライム

ファーレーン

ファーレーン王国一帯に生息するモンスターで、1匹か2匹で行動してる。攻撃力も低く、特殊攻撃もないので楽に戦える相手ではある。冒険を始めたばかりの頃はこのスライムを倒して経験値稼ぎをするといい。

HP	10
攻撃力	1
防御力	2

●その他のアイテム

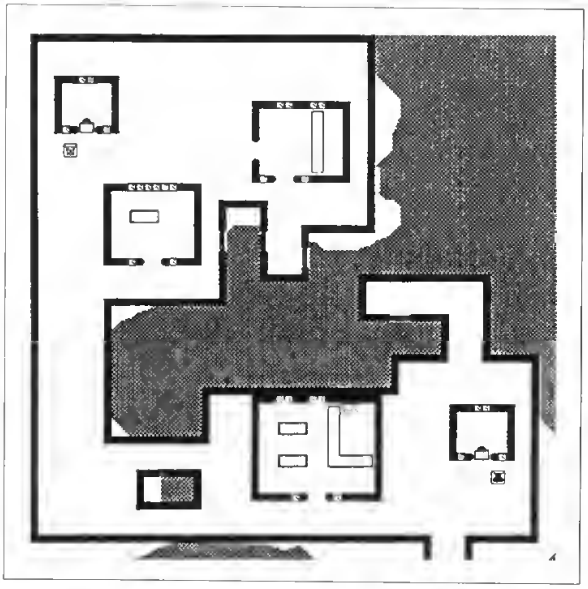
品　名	攻撃力	防御力	入手場所	効　果
ナイフ	+5	−	キャラクターが初めから持っている	
布の服	−	+10	キャラクターが初めから持っている	
ワプの翼	−	−	序章のイベント	一度行ったことのある町や村に一瞬で行くことができる
カノンの親書	−	−	序章のイベント	ジェストン公爵に届ける見舞いの親書
ランケアの親書	−	−	序章のイベント	エリオン国王に届ける見舞いの親書
ハルパの親書	−	−	序章のイベント	アートス国王に届ける見舞いの親書
マリスカの親書	−	−	序章のイベント	ハンス大統領に届ける見舞いの親書
聖なるつるぎ	+110	−	序章のイベント	
聖なるヨロイ	−	+25	序章のイベント	
聖なるたて	−	+20	序章のイベント	

ウォンリーク公国
DUCHY OF WONREACK

定期船がロンドの港が見える場所に来たとき、だんだん船足が悪くなってきた。なんとか桟橋についたが、故障してしまったようだ。船長が言うには、また修理のために欠航するという。ネリアの港の道具屋は物が手に入らなくて困っているだろう。アトラスは、ファーレーン王国とウォンリーク公国とをつなぐ唯一の交通手段が、こんなに欠航が続いていたのでは問題じゃないかな、と考えながら船を降りた。

ロンドを歩いてみると、武器屋が目にはいった。のぞいてみると、いま身につけている武器や防具より強力なものが並べてある。こんな平和な時代では、趣味で集めるぐらいしか意味がないだろう。持っているお金で買えるものもなかったので、店を離れた。酒場の前を歩いていると、三人組の男が酒を飲む金がないので貸してくれとたかってきた。その様子を見ていたランドーという男が酒場からでてきて、三人組を注意したが、ケンカになり4人とも走ってどこかにいってしまった。

ロンドの港　PORT ROND



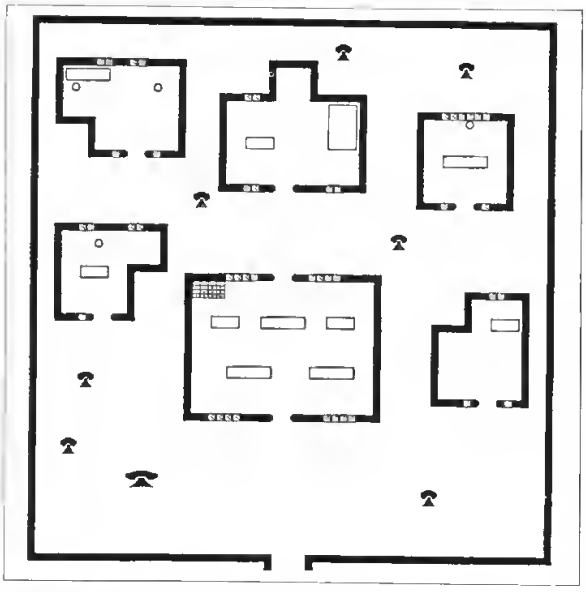
ウォンリーク公国にある港町で、ファーレーン王国行の船が出ている。ネリア～ロンド間の航路を走る船の船長と、その船を修理する修理工のボム、船の切符を売る男がいる。ここの武器屋には、高いが強力な武器が置いてある。序章では武器を売っていた武器屋だが、第1章では店を閉め、第2章では呪文屋になる。特に重要な所では無いので、呪文を買いにくる時しか訪れる必要はない。

道具屋	レスの葉	50Gold
	気付けぐすり	50Gold
	ヨシュアの目	10Gold
武器屋	戦士のつるぎ	12000Gold
	バトルスーツ	10000Gold
	いにしえのたて	8000Gold
切符売場	切符	100Gold

人口　修理工のボブ、船長、ダバール、ジバール、その他8人

産業　商業、船の修理

シリカの村　SILIKA VILLAGE

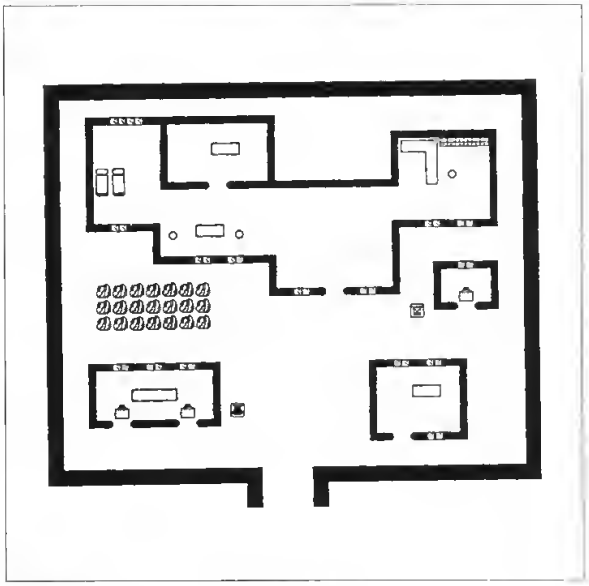


ウォンリーク公国にある村で、老人ばかりが住んでいる。マルクは、呪文が何処に売られているか場所を教えてくれる案内人。オレアはこの村のできた話をしてくれる。ディームはヒュールより効果のある呪文を研究し、アルノーは賢さを上げる呪文を研究中。ロデリックはランドーの父親で、変身の呪文に関する研究をしている。ガンナ、ハンナの老夫婦は、家で息子の帰りを待つ。村の中央には集会場があり、人々が集う。アルノーの賢さを上げる呪文は第2章のロンドで売られることになる。ディームの呪文は、第3章で手に入れた杖のかけらを渡せば、フラムの強化呪文ブラムナと、ヒュールの強化呪文ヒュドナを完成させてくれる。この呪文の書は、ただでもらえる。ロデリックの変身呪文は残念ながら未完成で終わる。

人口　マルク、ディーム、アルノー、ロデリック、オレア、その他9人

産業　呪文の研究開発

マスクーンの町　MASKOON TOWN



この町の武器屋は、この周辺一番の品揃え。道具屋も他では手に入らないものを扱っている。奥の屋敷には村長のエリックと、フォルスという老人がいる。子供も多く平和そうな町だが、序章終わりに、モンスターの襲撃をうけ壊滅してしまう。何人かはリーゼルの町に逃げ込んだが、武器屋、道具屋の姿はどこにも見当たらない。売っている商品を考えると、何処かの町に生き延びて、また商売を始めてほしいものだか……。

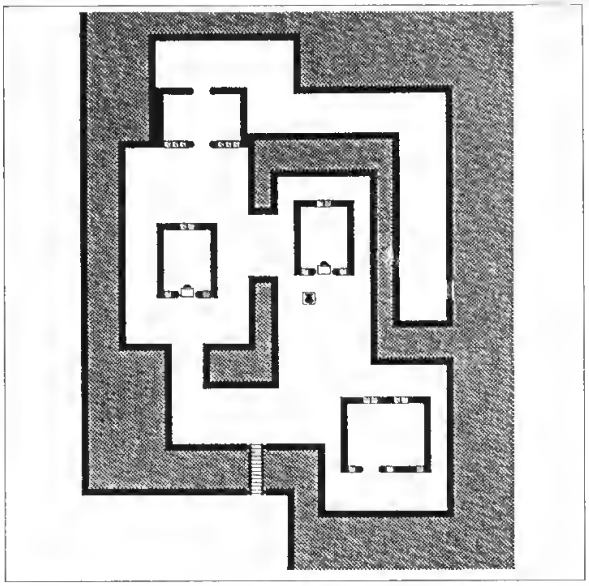
道具屋	バクヤク	160Gold
	ヨシュアの鏡	500Gold
	ランプ	200Gold

武器屋	青銅のつるぎ	300Gold
	鉄のヨロイ	400Gold
	鉄のたて	350Gold

人口　フォルス、エリック、男1人、女1人、子供2人、その他4人

産業　農業、商業

ラルファの港　PORT RALPHA



ウォンリーク公国にある港で、ラヌーラ王国行の船が出ている。船に乗るための切符を女が売っている。船着場には船に乗る人から切符を受け取る男がいる。この呪文屋は骨董品を集めるのが趣味で、アトラスの着ている武具に興味を示す。兵士が4人いて、内1人がラヌーラ王国に出入りする者の管理をしている。序章、ロンドでお金を奪われたアトラスは、ここの呪文屋に聖なる武具を売ることになる。この呪文屋は第3章の途中、プロスでモーガンに抜け穴を掘ってもらった後行くと、強力な武具を売りだしている。地上で戦闘する前に、ここで装備を整えておこう。モンスターが現われると、厳しいラヌーラへの出入りも、形だけのものになる。

人口　兵士4人、男2人、女2人、その他1人

産業　軍事基地、商業

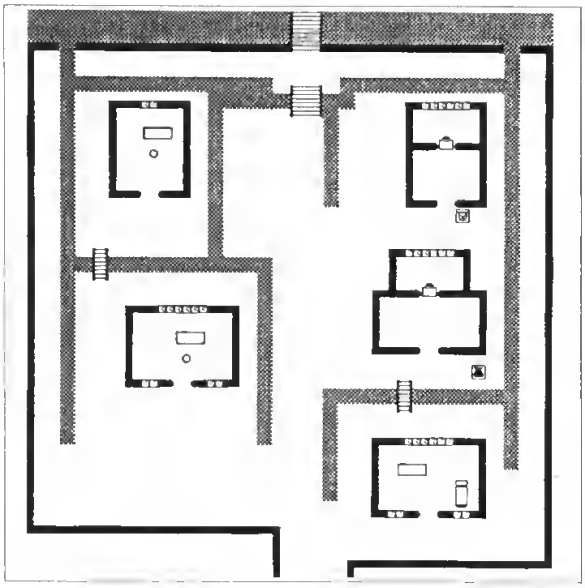
呪文屋	サイレスの書	200Gold
切符売場	切符	100Gold

一文無しになったアトラスだったが、いまのところお金は必要なかったので先へと進むことにした。シリカの村に立ち寄り、呪文を研究している人たちにあった。ここは昔、家が1件しかなかったが、しだいに人が集まって村になったそうだ。この辺りでは、赤くて分裂するスライムという聞いたこともないものがうろついていた。

シリカの村から南に向かうと、竜の卵のそばにあるマスクーンの町が見えてくる。お金のないアトラスにできることは、人の話を聞いてまわることだけ。聞いてみると、子供に優しい老人が町を治めているほのぼのとしたところだった。ロンドの港での出来事でこの国に悪い印象を感じていたが、たまたま悪い人に遭ったのだと思い直した。東にあるラルファの港へと向かってみる。ここの呪文屋によってみると、アトラスの身につけている装備を売ってくれという。この呪文屋は、骨董品を集めるのが趣味なんだそうだ。当然のことだがアトラスは断った。

この前の定期船みたいな船だと困るので見に行こうとすると、ラヌーラ王国に渡るものは許可が必要だといわれ、通してもらえなかった。そこで許可をもらえるというリーゼルの城に向かうことにした。リーゼルの町に入るとロンドの港で助けてくれたランドーにあった。旅をしている理由をしつっこく聞かれたが、なんとかごまかして城へと入っていった。ジェストン公爵に『親書』を渡し、ラヌーラ王国への通行許可を出してもらった。城をでると城門のところにランドーが待っていた。かれは、城門の兵士からアトラスが何をしに来たのかを聞き出してしまったのだ。

リーゼルの町　RIEZELL TOWN

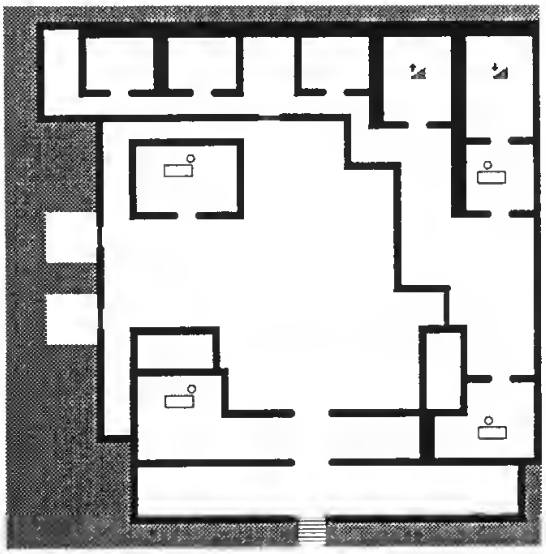


ウォンリーク公国の城下町。初めの頃、武器屋はラヌーラから武器が届いてないため営業してない。道具屋は呪文の書を売っている。城の出入口には兵士か2人いて、城に入る者の確認をしている。町の人にジェストン公爵の跡継ぎの話や、竜の卵に関する話か聞ける。序章では、1度城に入ってから出て来るとランドーか無理矢理仲間になる。ワプの翼で城から出ればランドーに会わないで済むか、仲間にしないと話が進まないので素直に仲間に加えるように。序章て経験稼ぎをする場合は、聖なるたてをラントーに持たせること。タメージをほとんど受けないで済む。第1章以降は武器屋も再開し、マスクーンの町から逃げてきた人達か歩いている。

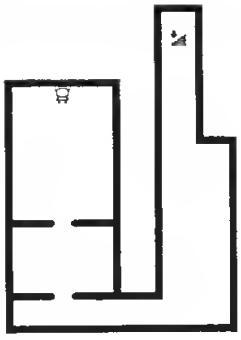
人口	ランドー、兵士2人、男2人、女1人、子供1人、その他3人
産業	商業

道具屋	サクタスの書	800Gold
	ヘベタルの書	500Gold
	ダナムの書	300Gold

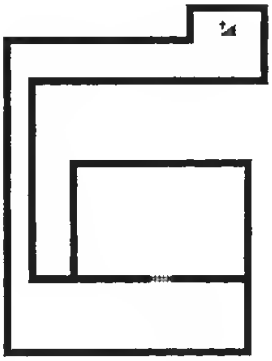
リーゼルの城　RIEZELL CASTLE



▲1階



▶2階



▶地下
1階

ウォンリーク公国の城。地上2階、地下1階の3階層になっている。2階にはジェストンとオーエンがいる。兵士は広間に2人、出入り口に2人の計4人。1階には、ジェストンの跡継ぎ候補、マルセー、ローランス、ドラントの3人が個室に待機している。跡継ぎ候補のマルセー、ローランス、ドラントの3人は、平民には態度が大きく王族には媚びを売るとんでもない奴らである。また昔、ジェストンの相談役をしていたロエルが、地震により家が潰れたため城で厄介になっている。兵士は他にも城の出入口に2人、跡継ぎ候補の前に1人、地下牢に行く階段のそばに1人、庭を歩いている2人の計6人。調理場では侍女が2人、料理を作っている。地下1階は地下牢になっているが、犯罪者を最近ジャグリに送ったため現在は誰もいない。ジャグリとは、ウォンリーク北部の地域のことで荒い海と険しい山脈に囲まれた流刑の地である。序章、ジェストンにはカノンの親書を渡すことになる。

人口　ジェストン、オーエン、ロエル、マルセー、その他14人

産業　政治、軍事が中心

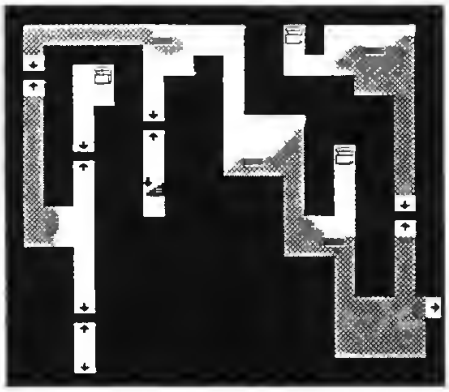
●ロエル

「やはりわしには1人の方が向いているようじゃ」となげく老人。むかしは賢者として有名だったのだが、いまでは知恵を授けてくれることもない。

●ジェストン公爵

後継ぎを決めるのに苦労をしている。アトラスから見て、おじにあたる。候補は3人もいるのに決めていないところをみると満足する人物はいないようだ。

試練の洞窟 CHALLENGE CAVERN



ウォンリーク公国にある洞窟。宝箱が置かれていたが、何者かの手によってすべて持ち去られてしまった。地震の影響で水があふれ、奥に行けないようになっている。

ちょうど旅をしたかったというランドーは、アトラスに強引に仲間になろうといってきた。

「お供じゃなく、仲間だったらいいわけだよな……」

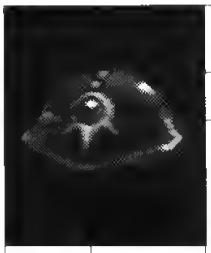
アトラスは、へりくつに反論できず、結局いっしょに旅をすることになってしまった。

そこで問題になるのは、ラヌーラ王国までの切符代だ。お金がどうにかできるわけもないし、呪文屋にいって、武器、防具、たてを全部で150Goldで売った。

「もっと高く売ればいいのによ……」

「切符が買えればいいと思って」

世間知らずなアトラスに苦笑しながら、ランドーはアトラスと一緒に船に乗り込むのだった。

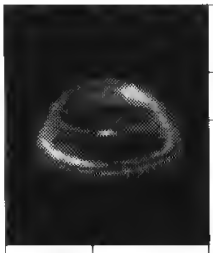


ヨークスライム

ウォンリーク

ウォンリーク公国の東側に生息するモンスター。2、3匹で行動している。特殊攻撃の冷たい視線を持っており、この攻撃を受けるとダメージが倍になる。装備さえ整っていれば、全く恐くないモンスターではあるが。

HP	12
攻撃力	8
防御力	4



赤スライム

ウォンリーク

ウォンリーク公国の中部から西にかけて生息するモンスター。初めは1匹だが、戦闘の途中で、分裂して最大4匹まで増える。分裂するとHPは4分の3になるが、攻撃力や防御力は変わらないので早めに退治すべき。

HP	28
攻撃力	14
防御力	5

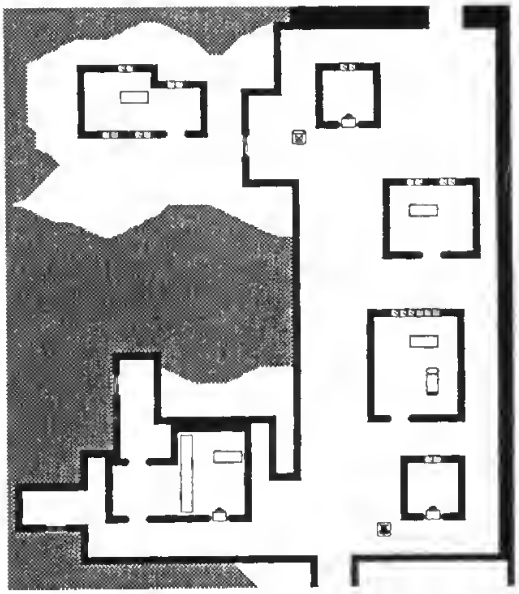
ラヌーラ王国
KINGDOM OF RANOOLA

今度の船は故障することもなく、無事ヨルドの港に到着した。この船はラルファの港で聞いたボアード海運の定期船らしい。ヨルドの港は、竜の祭が近いために人手が駆りだされていて、港の出入国の手続きをしたのも予備役の兵士だった。忙しいときにでも、入国管理はしっかりとやっているのだ。面倒な手続きが何のためにあるのかよくわからないアトラスだったが、その理由は町の人に説明された。それによると、こんな厳しい入国管理も確かに役に立っていて、犯罪者を閉め出すことによって犯罪自体の発生を少なくしているのだそうだ。

町の北にある聖域を見学しにいくと、4つの雷光を発する柱と、神秘的な輝きをした石盤があった。もうすぐ始まる竜の祭りに来た観光客も、足をのばして見学に来ているようだった。不思議な光景を目にした後に、南にあるルディアの町へと向かった。

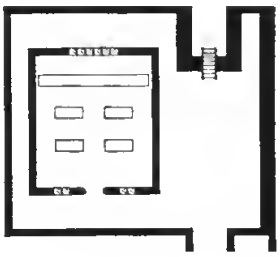
城のあるルディアの町は、竜の祭りをおこなう竜の卵のそばにあることもあって、大勢の人で賑わっていた。無料でお酒が振る舞われたりと、お祭りが始まる前から盛大なものになるのが目に見えるようだ。

ヨルドの港　YOLDO BAY

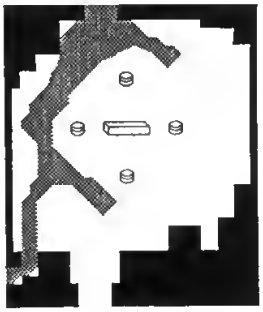


▲町

▶休憩所



▼聖域



ラヌーラ王国にある港町で、ウォンリーク行の船が出航している。この港は出入国者の管理が厳しく、船着場を出るとまず検問を受けなくてはならない。検問所の隣では、船に乗るための切符を売っている女がいる。ヨルドの港にある武器屋と道具屋は、普通に営業しているようだ。男が住んでいる建物と、老人が住んでいる建物が町中にあり、漁師と女、子供が住んでいる建物が砂浜の方にある。町中には女が1人うろついているが、目新しい情報はなにもない。町の奥には休憩所があり、休憩所を管理している男と、休憩している男が1人だけいる。休憩所の入口付近にはヨルドの記念品を法外な値段で売りつけようとしている男が。さらに奥に聖域と呼ばれる場所があり、ここには老婆が2人いる。この聖域は、竜の祭と共にラヌーラ王国の観光名所になっている。第1章以降は、セリス城から逃げだしてきた城の人達が休憩所を借りて作業をしている。第3章では司祭バーバラが聖域にいる。物語中、何回かよることになる港である。また、第1章ではモンスターの炎の騎士が付近に出没するため、このモンスターの持っている炎のやりを手に入れるまで、ここを起点に経験稼ぎを行なうことが多い。

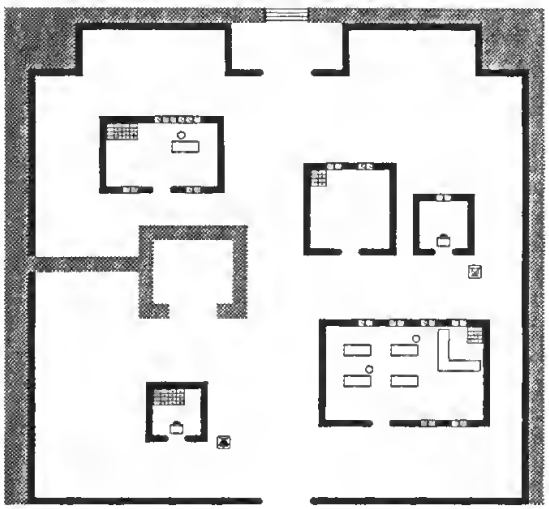
人口	男6人、女2人、子供1人、老人1人、老婆2人、その他3人
産業	商業、漁業

道具屋	レスの薬	50Gold
	たいまつ	5Gold
	ヨシュアの目	10Gold

武器屋	青銅のつるぎ	300Gold
	革のヨロイ	50Gold
	革のたて	40Gold

切符売場	切符	100Gold

セリスの町　SELIS TOWN



ラヌーラ王国の城下町。呪文の書を売っている道具屋と、鉄の武具を売っている武器屋がある。城の前の兵士は、少しでも怪しい者を中に通さない。酒場のお酒は竜の祭のため、現在無料になっている。残念ながらアトラスは未成年のためお酒を飲ませてはもらえないが、リーダーをランドーにすると、飲めるようになる。お酒を飲むとＨＰを回復できる。リシェールから来たという男と女は、リシェールで道具屋と呪文屋を営んでいる。この町も序章の終わりには壊滅してしまう。

道具屋	レスの書	200Gold
	レジナの書	100Gold

武器屋	鉄のつるぎ	500Gold
	鉄のヨロイ	400Gold
	鉄のたて	350Gold

人口　ギャリー、兵士２人、男５人、女２人、子供１人、その他４人

産業　商業

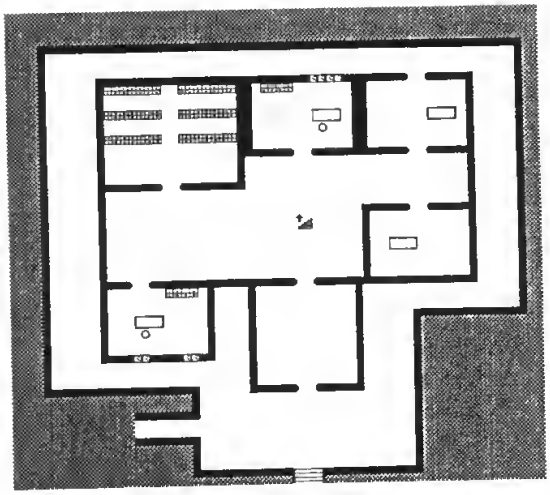
ところが、この賑わいはアトラスにとってはあまりうれしくない事態を呼んでしまった。親書を届けるために城に向かったところ、不信なものは通すわけにはいかないといって、取り継いでもくれないのだ。その脇を悠々と通りすぎていくものがいるのを見てランドーが文句をつけたが、とりあってくれなかった。

城に入れないのではしょうがないので、ラヌーラ王国の他の町を見回ってくることから始めることにした。

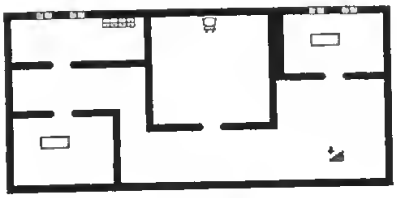
まずたどり着いたのが、ヨルドの港から見てずっと西の方にあるナッシュの町。この町の竜の卵があるのが見えた。町の中に入り、ナッシュの町を治める町長はジェラルドといい、何かの商売でもうけた後に成り上がった人なのだそうだ。町の人は、毛嫌いしてはいないようだが、うけはあまり良くはないらしい。町にある道具屋が、ジェストン夫人専用の店になっていることからも、わがままな性格をしているのがうかがえた。ただ、娘のフローラはみんな良い娘だといっており、悪い噂は聞かなかった。

噂といえばこの町の北の方には、貴族のリストンが住んでいた館があり、幽霊が出没するそうだ。取り壊そうとすると、何か良くないことが起こるとかで、ほおって置かれているようだ。試しに行ってみると、確かに館の中に幽霊がいるのだった。ただ、アトラスたちがこの館を取り壊しに来たものでないと知っているのか、そこにいるだけで何もされなかった。

セリスの城　SELIS CASTLE



▲1階



▲2階

ラヌーラ王国の城。地上2階建てである。2階には王の広間にエリオン国王、ポウエルがいる。兵士は広間の出入口に2人、階段の近くの部屋に1人が見張りに立つ。1階には城の入口に2人、船着場に1人、船着場付近1人、出入国を管理する係1人、出入国の記録を管理する係1人、部屋の中に1人につき合計7人もの兵士が番をする。料理場には侍女が2人と、ソニア王妃。司祭の部屋には司祭バーバラが。城の中をチャールズ王子が元気に動き回っている。

序章で城に入るためには、まずチャーリーが城に入るのを見たあと1回セダルの町まで行く。その後ナッシュの町のジェラルドの屋敷に行けばチャーリーがいるので、裏口から屋敷に入ってフローラに話せば、城に入れるようになる。
エリオン国王は昔、リュオンという偽名を使ってセリオスと共に戦ったことがある。ソニア王妃もセリオスと共に戦った仲間のひとりで、クルスに住むアロンの孫娘。エリオン国王とソニア王妃の子供がチャールズ王子だ。司祭バーバラは竜の卵に入れる唯一の人物。

エリオン国王にランケアの親書を渡せば、ラヌーラでの用事は終わるが、竜の祭のため出入国の手続きをしてないため、竜の祭が終わるまでラヌーラ王国からは出られない。翌日が前夜祭なので、次の日にまた来る約束をして1回城を出ることになる。この後、スエルの宿屋に泊まると事件に巻き込まれるが特に問題なく翌日になる。そしてセリスの城に行けば無事序章は終了する。セリスの城は序章の終わりにモンスターによって壊滅させられるが、全員無事ヨルドの港に逃げることができる。

●エリオン（リュナン）

少年のアトラスに対しても丁重な言葉を使う王。子どもに対してきびしいということもなく、見守っている父親のようだ。ソニアをどうやって口説いたのか想像できない。

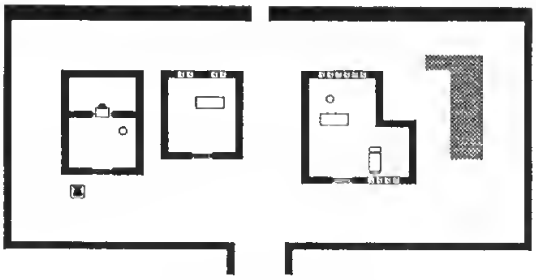
●ソニア

王妃になっても昔の性格はなおらないようだ。城の台所で手伝いをしている姿を見ることができる。子どもも生まれたのに元気なものである。

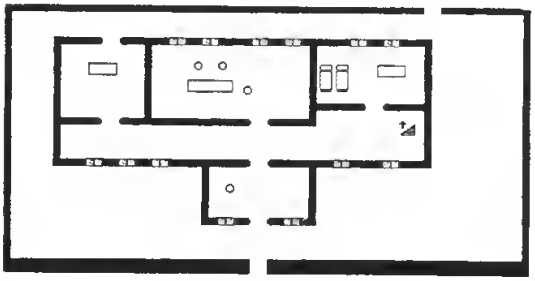
人口　エリオン国王、ソニア王妃、司祭バーバラ、その他14人

産業　政治、軍事

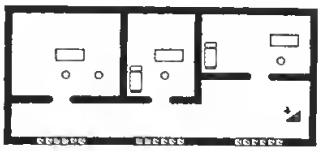
ナッシュの町　NASH TOWN



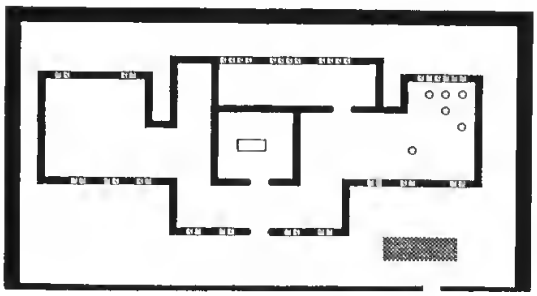
▲ナッシュの町



▲ジェラルドの館１階



▲ジェラルドの館２階



▲リストンの館

近くに竜の卵がある、ラヌーラ王国の町。町の３分の１が旧リストンの屋敷、３分の１がジェラルドの屋敷になっていて、残りの３分の１が普通の町である。町には民家が２つと、道具屋が１つ。道具屋にはジェラルド夫人がいる。ジェラルドの屋敷は２階建てで、１階は、玄関口にチャーリー、調理室には女中が２人、食堂には男１人と女中１人、寝室にはジェラルドがいる。２階は、ジェラルドの娘フローラ、家庭教師のジェニー、女中１人が各部屋に。リストンの屋敷は現在、無人である。道具屋は普通の品ではなく、ジェラルド夫人専用の物を置く。町の人たちはジェラルドの成金趣味を嫌っているか、娘のフローラに関しては好意をいだいているようだ。あと、リストンの屋敷に出る幽霊話を聞くことができる。

ジェラルドには城に入れるように頼みに行くか、常に寝ているため、娘のフローラの力を借りなければならない。彼女のおかげで、チャーリーが城の前にいる兵士に通してくれるようにしてくれる。リストンの屋敷は、取り壊そうとすると、幽霊が出てきて邪魔をするらしい。アトラスがいっても幽霊は出て来るが、近づくと消えてしまう。リストンが何故幽霊となって出て来るかは謎である。序章の終わりにモンスターによって町は壊滅させられるが、ジェラルド達は別荘のセレの村に無事逃げ込める。リストンの屋敷もモンスターによって取り壊されてしまう。

人口　ジェラルド、フローラ、チャーリー
ジェラルド夫人、その他11人

産業　不動産

●フローラ

アトラスの仲間になる人物。感応力が強いのか、フレイアの夢をよく見る。呪文能力が高く、レスとレジナの呪文をおぼえている。典型的な箱入娘で父親は娘のために何でもするような人物だ。

ナッシュの町を後にしたアトラスが次に向かったのは、セレの村。ここには、ジェラルドの別荘と、それを管理する夫婦が住んでいる家の２軒があるだけだった。セレの村から北東にある王家の墓へもよったが、扉で行き止まっているだけだった。

スエルの村はセリスの町の南西、海に突き出した岬にある町。ここでは、情報屋のトミーというおかしな奴にあった。

「なあ、なあ、なあ、なあ。これは未確認情報なんだが、ボアードが結婚したらしいぞ。相手は、モレストンから来たそうだ」

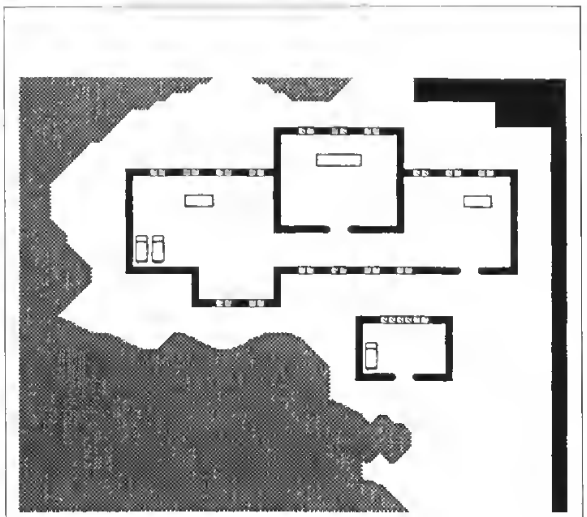
これだけを押しつけるように喋ると、さっさと離れていった。何も聞いていないのに、勝手に喋る変な奴だった。この村の漁師からは、シーラスという魚についての話が聞けた。おなかの中からスプーンやら金貨やらが出てくるんだが、沈没船でもあるんだろうかという話だった。そのほかに、村の北に竜の祭にオープンするという宿屋が１軒あり、オープンするときは無料で泊まれるからきてくれといわれた。

スエルの村から西に向かうと、アムダの村についた。この村で、村長からこの国の過去の王の話を聞くことができた。

「あまりにひどい政治をやっておったので、国民の反感をかい、裁判で国政の権利を取り上げられて、養鶏をすることになったんじゃ。そして、３番目の弟のエリオンさまが国王になって、この国を立て直してくださったのじゃよ」

村長も、治安の良さを評価していた。

セレの村　SELE TOWN

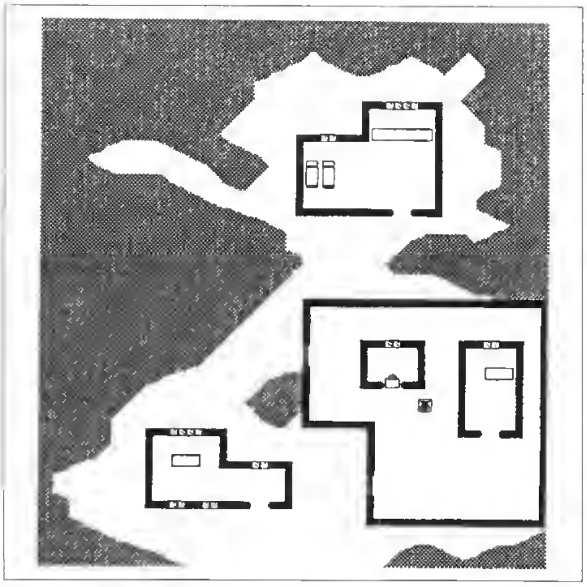


人口　男１人、女１人

産業　特になし

ラヌーラ王国にある村。管理人が住む建物に男１人と、ジェラルドの別荘を掃除している女１人がいるだけである。建物は浜辺に建てられている。序章では来ても関係のない場所だ。第１章以降はジェラルドの家族と召使たちがいる。第１章でフローラが王家の墓に行くと、誘拐されたと大騒ぎを起こす。フローラが仲間に加わっても、旅に出ることを許さないため、ラヌーラ王国からソルディス王国へはセダルにある橋を渡って行くことはできない。昔は国境の洞窟を通って行ったが、現在は封鎖されていて使えない。ボアード海運に行ってボアードに頼んで船で連れて行ってもらおう。フローラがアトラスの素性を知ってからセレの村に戻ると、ジェラルドの態度は一変して旅をすることを許してくれる。以後はセダルの橋を使うことができる。

スエルの村　SWELL VILLAGE



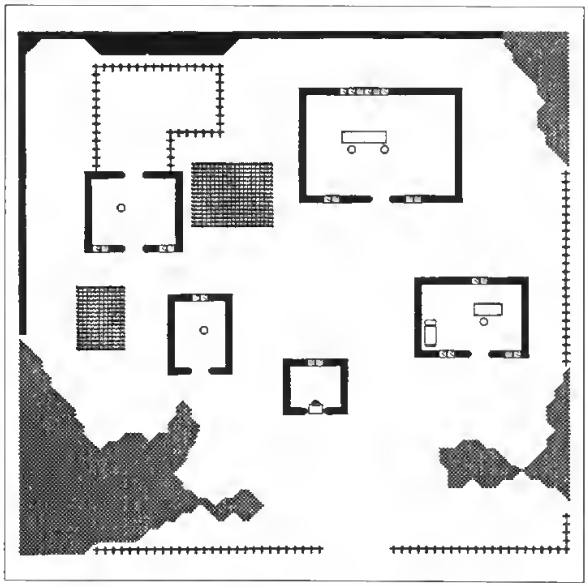
ラヌーラ王国にある村。呪文を扱っている道具屋がある。老人が住んでいる建物と、漁師が住んでいる建物がある。その奥には宿屋があり、営業しているときはジゴがいる。村には情報屋のトミーが動き回っている。序章の宿屋は、ボアード海運の海賊稼業が忘れられない者たちの罠なので注意するように。第3章からは普通の宿屋になるが、アトラス一行はタダで泊まることができるのであまり関係がない。終章ではボアード海運の船員たちが、世界三大名所めぐりのクルージングをしている。料金は一周10000Goldであるが、終章でお金が余ったら乗ってみるのも悪くはない。特に英雄伝説をやったことのある人には、なつかしい場所も通るのでお奨めである。

人口　スコット、兵士4人、男5人、女2人、老人1人、その他2人

産業　商業

道具屋	パペピアの書	1000Gold
	リバークの書	500Gold

アムダの町　AMDA TOWN

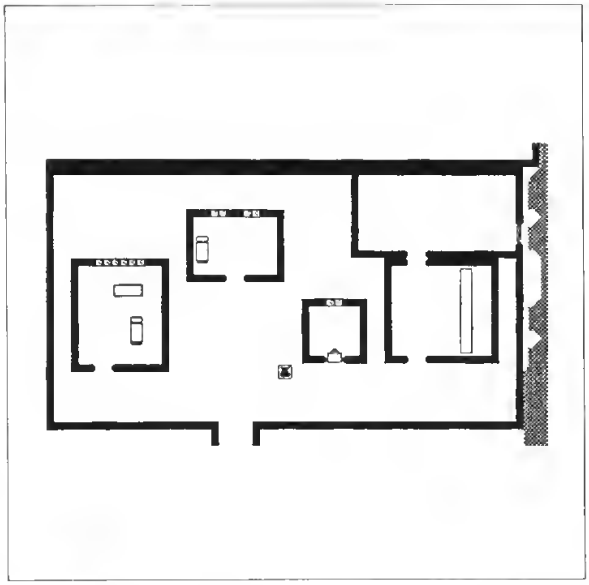


ラヌーラ王国にある町。ジェルマンは小屋に、フラートは養鶏場にいる。パウエルがここで生活している。チキン販売所で老人が働いている。村長がいる建物と、女がいる建物がある。フラート元国王とその弟のジェルマンは裁判により、ここで養鶏をすることを命じられている。パウエルはポウエルの兄で、胃を痛めたため引退してここに住んでいる。村長は、フラートとジェルマンの話をしてくれる。ここで鶏を買うためには、チキン販売所で予約をしなければならない。養鶏場には7匹の鶏がいる。特に意味がない村なので立ち寄る必要は全然ない。英雄伝説をやった人で、フラートとジェルマンの惨めな姿が見たい人なら立ち寄っても一興かも知れない。第1章以降はチャーリーが毎回予約するため、チキンは手に入らなくなる。

人口　フラート、ジェルマン、パウエル、村長、女1人、老人1人

産業　養鶏、農業

セダルの町（ラヌーラ王国側） SEDAL TOWN



ラヌーラ王国とソルディス王国を結ぶために作られた町。出入国を管理している兵士が検問所に１人と橋の上げ下げをしている兵士が１人いる。検問所の周りを歩いている男は、この町を作った責任者。道具屋は普通に営業している。あと老人が住んでいる建物と、女と子供が住んでいる建物がある。序章で立ち入ることが出来るのはここまでだ。第１章の初めには、橋を上げ下げする兵士が川に落ちて流されたためにいない。検問所の兵士もいなくなっているが、フローラを仲間にした後だと、ジェラルドの手回しのため検問所を通ることができない。フローラがジェストンにアトラスの素性を話すことにより、ようやくセダルの町を行き来することができるようになるのである。

人口 兵士２人、男１人、女１人、子供１人、老人１人、その他１人

産業 商業

道具屋	気付けぐすり	50Gold
	たいまつ	5Gold

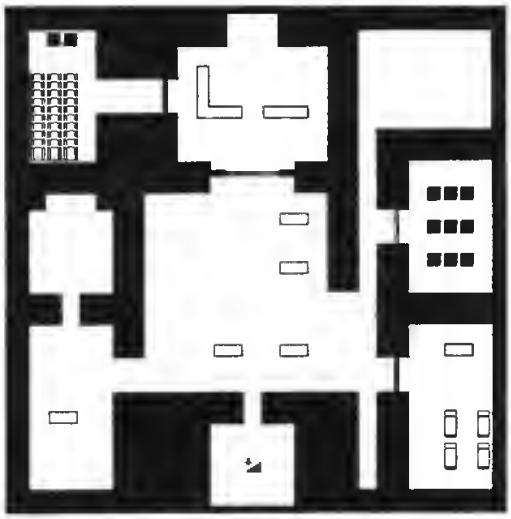
養鶏をしているという前国王に会いに行ってみると、すっかり板についているようだった。この養鶏場のにわとりは人気があって、予約をしないと手に入らないほどだという。自分が王子でなかったら、何の仕事をできるのか考えながら村を出るアトラスだった。

ソルディス王国との国境の町セダルについてみると、さすがにセリスの町から離れているせいか、祭に関係する騒がしさはなかった。この町はラヌーラ王国と、ソルディス王国が共同で作った町だそうで、昔あった国境の洞窟が暗くて追いはぎが出て困っていたので、川に橋を架けたのだそうだ。いつも橋が架かっているわけではなく、通行を許可されたものが来ると橋を渡してくれるのだそうだ。

ここの国境でも、許可が必要だといわれたが、城に入れなかったので許可をもらっていないアトラスたちは通してもらえなかった。年に１度しかない行事なんだから竜の祭を見学していったらどうだいと言われ、他に訪ねるべきところもなくなったので、セリスへと戻るのだった。

王に会えないならばとりあえず出国の手続きを取ってもらおうと、城へ行くと竜の祭の間は手続きはおこなっていないという。途方にくれるアトラスだったが、ランドーがナッシュの町のジェラルドの使いが城に入っていったのを思いだした。ランドーが、あの金持ちの使いが城に入れるならあいつに頼んでみたらどうだという。何とか話をつけてもらえるかもしれないと、もう一度訪ねてみることにした。

ボアード海運　BOARD TRANSPORT



▲アジト

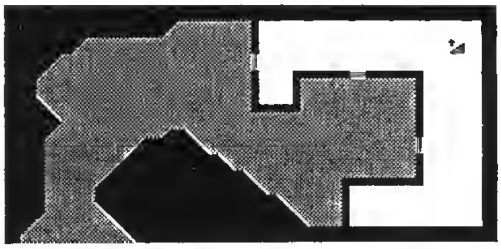
元海賊ボアードが経営している、定期船の運営会社。建物は地上1階、地下1階の2階層に分かれている。地上1階は港になっていて、船が3隻と、船員が1人いる。地下1階には、ボアード、ジーナ。ジゴはベッドで寝ている。中央のホールには2人、上のホールには3人の船員が酒を飲みながら話し込んでいる。その他にボアードの宝物を見張っている船員1人と、武器庫を見張っている船員が1人。ボアードは陸から行くことができず、船かワプの翼を使うしかない。セリオスは序章でここに連れ込まれるため、以後ワプの翼でここに来ることができるのだ。ここは重要な場所なので何回も来ることになるだろう。第1章ではフローラを連れてソルディス王国に行くために船を出してもらい、第2章では密造酒とバクヤクを交換しなくてはならない。

人口　ボアード、ジーナ、ジゴ、船員8人

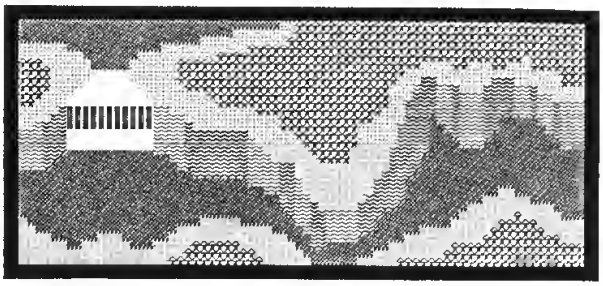
産業　海運

●ボアード

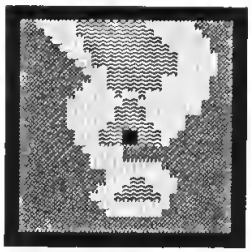
昔は海賊をやっていたが、今ではまっとうな海運業を営んでいる。定期航路のほとんどがこの海運会社の船である。奥さんをもらっているが、尻に敷かれているようだ。



▲港

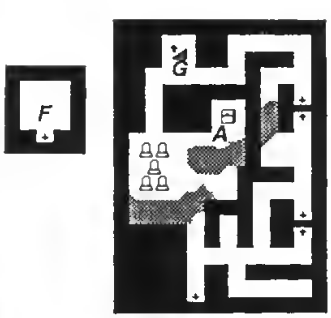


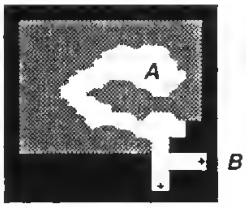
▲港の入口



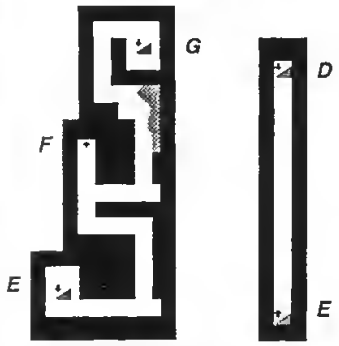
▲多島海

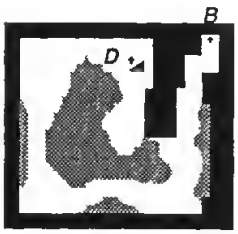
王家の墓　LOYAL GRAVEYARD





①……気付けぐすり
②……気付けぐすり
③……青銅のつるぎ
④……青銅のつるぎ
⑤……鉄のヨロイ
⑥……鉄のたて





地上２階、地下１階の３階層になっている洞窟。第１章でフローラを見つけだすために入る。

地上１階にある宝箱は罠で、開けようとして箱の前に立つと、地下１階に落とされてしまう。フローラは地下１階にいて、モンスターに追われている。

ジェラルドの館に近づくと、城に入っていったチャーリーに出会った。

「はて、ジェラルドさまになにかご用ですかな？」

「ぼくたちはセリスのお城に入りたいんだけど、兵士が話を聞いてくれないんだ。それで、ジェラルドさんになんとかしてもらえたらと思って」

「城に何の用があるのか知らないが、だんなさまが他人に協力するはずがありません。お前たち、うまいことを言って、フローラお嬢さまに近づこうというこんたんだな？お前たちのような男をお嬢さまに近づけるなと、だんなさまにきつく言われております。わかったら、さっさと出ていってくれますかな」

こう言うと、館の玄関に陣取って、中に一歩も入れてくれない。他に方法が見つからないので、裏口から館に入りジェラルドに話しかけるが、昼寝から起きない。

２階へ上がり、フローラに話をすると頼んでくれるという。昼寝中のジェラルドを起こして、なんとか城へ入れるようにしてもらった。

城にはいると、中も祭の準備で賑やかだった。食堂では召使いと一緒になって、ソニア王妃が食事の準備を手伝っていた。アトラスの母ディーナとは違ったタイプの女性のようだ。１階では、ラヌーラ王国の王子リチャードが誰も遊んでくれないと１人で走り回っている姿や、司祭バーバラが祭のための準備をする姿も見られた。そして、２階へ上り、やっとエリオン王に会い、親書を渡すことができた。エリオン王は親切な人で、世界を見てまわるのだったら、竜の祭を見ていってはどうかとすすめられた。

前夜祭の前に城にもどる約束をしたアトラスたちは、竜の祭が終わるまではソルディス王国に渡ることもできないので、ラヌーラ王国の中で時間をつぶすことにした。

スエルの町では宿屋がオープンしており、主人のジゴが前に言ったとおり無料サービスをしていた。ランドーが泊まってみようというので、その日はそこに泊まることにした。そしてその夜……。

「どうだいジゴ、眠っているかい？」

「へい、あの眠りキノコってやつで一発でした」

「それじゃさっさと金目の物、探しな。ぐずぐずしてんじゃないよ」

「へ、へい……。あれっ、なんですか、こりゃ！？」

「ちょっと見せてごらん……。こりゃたいへんだよ！！　この子供、ファーレーンの王子じゃないか！！」

「え、お、王子！！」

「ほら、ぐずぐずしてんじゃないよ。はやくアジトに連れていくんだよ」

「どうしてですかい？」

「もう、どうしてそんなこともわからないんだよ、お前は！！　いいかい、こいつをアジトに連れていって、身代金をもらうんだよ。わかったら、さっさとおし！！」

「さすがジーナさま。わかりましたぜ、それでこっちのオヤジはどうします？」

「こんなの金なんかなりゃしないよ、ほっときな！！　さあ行くよ。」

アトラスが連れて行かれたアジトというのはボアード海運だった。金が絡むと見境がなくなるというボアードの妻ジーナに捕まってしまったのだ。その場は、セリオスに恩義を感じているボアードと、戻ってきたジゴをとっちめて駆けつけたランドーに助けられたアトラスだった。

ランドーが助けにきたときに使った呪文で、赤スライムが出てきたのを見たアトラスが問いただすと、ウォンリークにうろついていた赤スライムもランドーが原因らしい。片づけるのが面倒になったランドーは違う土地に逃げようと、アトラスとともに旅をしていたのだ。

スエルの町に戻ってみると、もう竜の祭の前夜。『ワプの翼』でセリスの町まで飛び、城にいるエリオン王に会いにいった。

アトラスとエリオンが話していると、兵士が駆け込んできた。祭の準備をしているところに、突然竜の卵が赤い光をはなち始めたというのだ。エリオン王と司祭バーバラはすぐにも様子を見に行くというので、アトラスとランドーも同行することにした。

竜の卵を見に行こうと城の中を歩いているところに、竜の卵からモンスターがわきだしてきて、町を襲い始めたという報告を持って兵士が駆けてきた。いそいで城門まで駆けつけてみると、セリスの町はモンスターでうめつくされていた。エリオン王が自ら武器を取って闘うが、数が多すぎどうにもならない。仕方がないので、ひとまずヨルドに避難することにした。エリオン王が言うには各地に出現した竜の卵も同じ状況になっているのではないかということで、アトラスはファーレーンに戻るのだった。

地下帝国の野望

セリス城へモンスター軍団が強襲をかけたほぼ同時期、とある場所で邪悪な計画が進行しつつあった。ただし、そこはアトラスらの住むイセルハーサの地とはまったく異なる場所である。

大仰に鎮座する男に対して、若者がひさまづく。

「すべては皇帝陛下のご命令通りに進行しております」

皇帝と呼ばれた男が問いかける。

「あの老いぼれどもはどうした？」

「拘束してありますが……」

「あまいぞフラッド」

ためらいがちに答える若者、フラッドに対して、皇帝が一喝した。

「いまだに師に未練があるとみえる。まとめて収容所に送るのだ。この計画に従う気になるまで、頭を冷やしてやるがいい」

「……」

「これからは、５つのすべての技をお前がつかさどるのだ。期待しておるぞ」

「……ははっ」

そんな会話が交わされている部屋を、物陰からうかがう男女がふたり。どうやら皇帝に敵対する組織のスパイのようだ。

「ガードたちの動きがあわただしくなってきたと思わない？」

「ああ、皇帝はいったい何を始める気だろうな？」

さらにところ変わってイセルハーサ、ファーレーン王国では、国王セリオスがドラゴンを駆って今まさに旅出たんとしていた……。

第1章◆ 開かれた奈落
ABYSS RIFTED

大地震によりイセルハーサ全土に出現した竜の卵。

人々は女神フレイアの象徴として、その存在を良いことが起こる前兆だと喜んでいた。

それが、いまでは赤い不気味な光を発し、モンスターを次々に生み出す悪魔のような存在になろうとは。

英雄セリオスはこの謎をとくために、探索の旅に出た。その行く手に待つものは何か？

アトラスの本当の冒険もここから始まるのだ。

ソルディス王国
KINGDOM OF SOLDES

フアーレーンに戻ったアトラスは、父セリオスがドラゴンにまたがり、探索の旅に出たことを知った。エリオンの王としての行動を見て、自分が王位継承権を得るためには足りないものがいっぱいあることに気がついた。

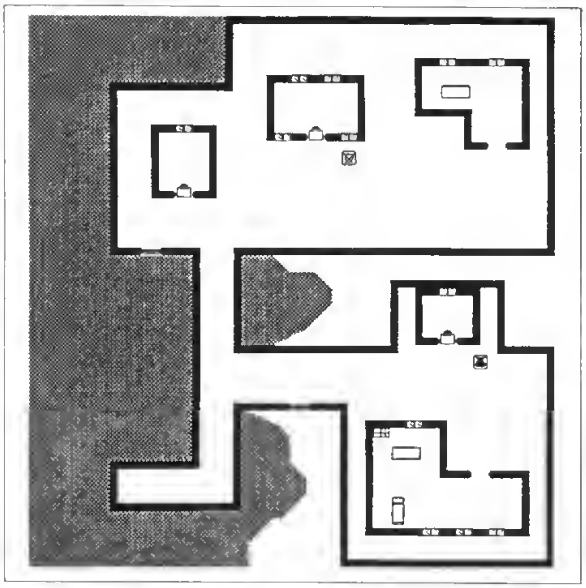
アトラスは心配するディーナを説得し、父の後を追って行くことにした。城の地下に残されていた『小型のつるぎ』『革のヨロイ』『革のたて』を装備し『フラムの書』『ヒュールの書』を読んで憶えた。城の1階で老人から『レスの書』をもらったので、これもいくつか憶えた。これら3冊の呪文の書はセリオスが『光のつるぎ』を預けていた場所に置いていくことにし、リーゼルの城へと向かった。

リーゼルの町は、マスクーンからの避難民が大勢いた。竜の卵が町のすぐ脇にあったために町自体が破壊されてしまい、『ワプの翼』でも飛んで行くことができない。アトラスの行った場所の中で、ロンド、セリス、ナッシュなどの町や村も飛んで行くことができない。これらも破壊されてしまったのだろう。

城に入って、ジェストン公爵に父の行き先を訪ねると、一足違いでラヌーラのエリオン王を訪ねて出発してしまったという。いそいでエリオン王が退避したはずのヨルドへと飛んでみると、ここでもわずかの差で会うことができなかった。セリオスを追って行こうとすると、王家の墓にフローラがいるらしいと知らせが入る。

アトラスは、ソニア王妃に自分たちが救出するといって王家の墓へと向かう。

ルドラの港　PORT RUDORA



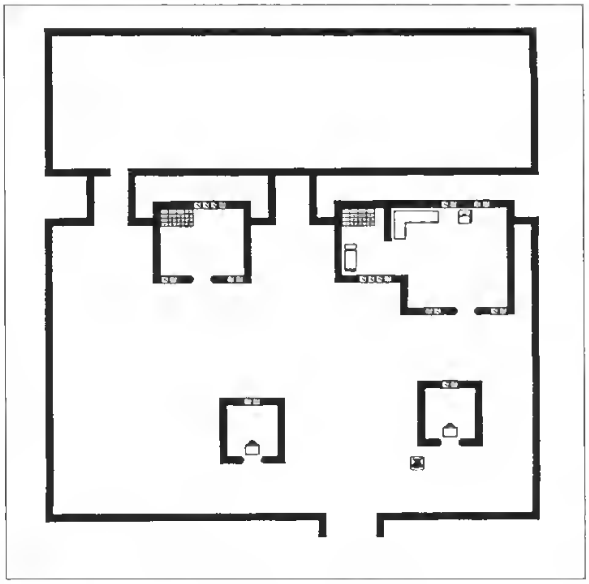
ソルディス王国にある港町で、モレストン行の船が出ている。船着場には船長がいて船に乗る人から切符を受け取り、船を動かしている。船着場の近くには船に乗るための切符を売っている男の小屋がある。武器屋と道具屋は普通に営業中。老人が住むている建物と、ハリーの家を管理している男がいる。町中では女2人が動き回っている。

道具屋	レスの葉	50Gold
	気付けぐすり	50Gold
	ヨシュアの目	10Gold
武器屋	青銅のつるぎ	300Gold
	革のヨロイ	50Gold
	鉄のたて	350Gold
切符売場	切符	100Gold

人口　船長1人、男2人、女2人、老人1人、その他2人

産業　商業

カウルの村　KAWL VILLAGE



ソルディス王国にある村。世界で唯一のドラゴン牧場がある。現在ドラゴン牧場を管理しているのはジャン。ボイルは若い頃にドラゴン牧場を管理していた。
ノーマはボイルの妻である。道具屋と武器屋があるが、武器屋の商人はエメから逃げてきた者である。ドラゴン牧場には２匹のドラゴンがいる。終章では、ジャンがハリーの作りだしたドラゴンの武具を売りにだすので、お金があるかぎり購入するように。武器、防具としては最高の品である。

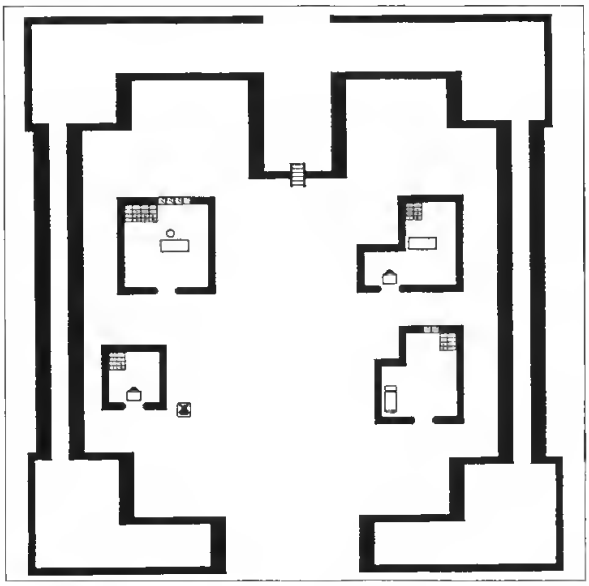
道具屋	レスの葉	50Gold
	毒消し草	5Gold

武器屋	青銅のつるぎ	300Gold
	鉄のヨロイ	400Gold
	鉄のたて	350Gold

人口　ジャン、ボイル、ノーマ、その他２人

産業　ドラゴン牧場

バズヌーンの町　BAZNOON TOWN



ソルディス王国の城下町。町の出入口と、城の出入口に兵士が２人づつ配置される。店は呪文屋と道具屋があり普通に営業中。民家は男が住んでいる建物と、女が住んでいる建物の２つ。町中には男１人と女１人が歩き回る。男の方は道具屋で営む女の夫で、商品の仕入れが仕事。町中ではハリーの話等を聞くことができる。兵士はアトラスのことを知っているため、城へは簡単にはいることが出来る。

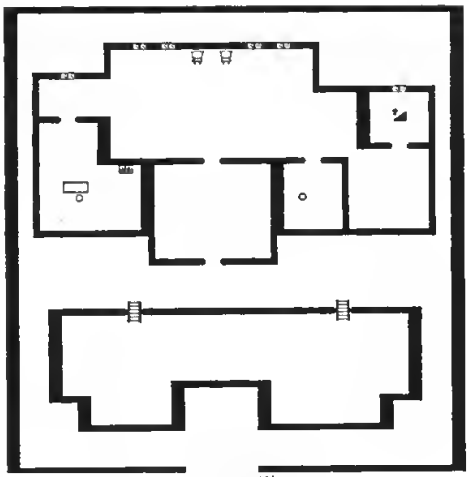
呪文屋	フラムの書	100Gold
	イグナの書	200Gold
	ヒュールの書	100Gold

道具屋	レスの葉	50Gold
	気付けぐすり	50Gold
	ヨシュアの目	10Gold

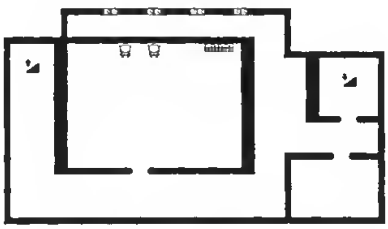
人口　兵士４人、男２人、女２人、その他２人

産業　商業

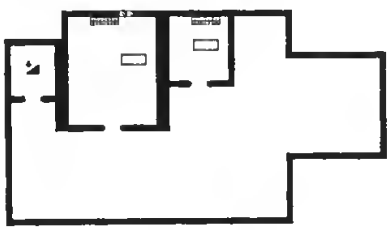
バズヌーンの城　BAZNOON CASTLE



▲1階



▲2階



▲3階

3階構造になっている、ソルディス王国にある城。3階にはハリーと兵士が1人。2階にはアートス国王とクレア王妃がいる。アートス国王に会って会話すると、フローラが疑問に思って話しかけてくるので、アトラスはここで初めてフローラに自分の身分を明かさなくてはならない。この後、セレに行きジェラルドと会話すると、自由に国境越えができるようになる。兵士は他に広間の前に2人と動き回っている者が2人のいる。1階にも城の入口に2人。城の外を動き回っている兵士が1人いる。3階のハリーはドラゴンの布を使って強力な武具を開発しているが、これは終章に完成する。

人口　アースト国王、クレア王妃、ハリー兵士8人、侍女2人

産業　政治、軍事の中心

●アートス

ディーナの父である。アトラスから見れば祖父だ。つまりアトラスは3つの国の指導者と血縁関係にあるのだ。アトラスの元気な姿を見て喜ぶ姿は、王というよりいい老人だ。

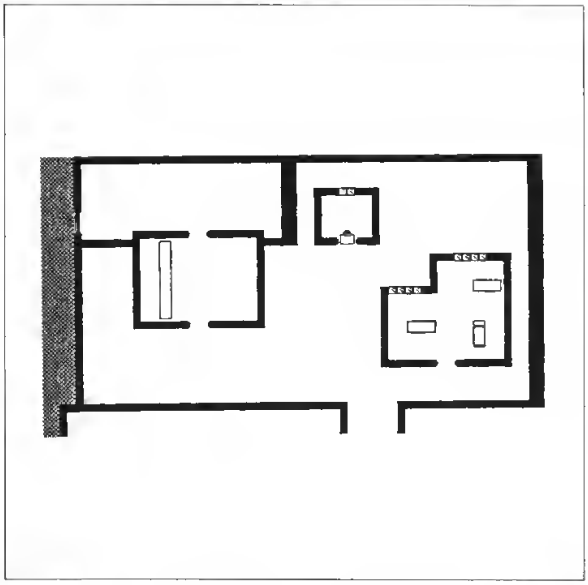
●クレア

平和な時代になり、のんびり暮している。唯一の不満は、ディーナかなかなかアトラスを連れて遊びにこないこと。それも今回アトラスが訪ねてきたことで解消されたようだ。

モンスターを倒しつつ壊された扉の奥へと進み、地下深くでプルダームに追われていたフローラと合流することができた。それまでの通路の途中で『鉄のたて』『鉄のヨロイ』を1つづつ、それに『青銅のつるぎ』『気付けぐすり』2つづつ見つけていたので、ここを住処にしていたプルダームをなんとか倒すことができた。女神フレイアを探すというフローラを仲間に加え、ヨルドへ救出を報告しに向かった。

フローラの父ジェラルドは、娘がかってにどこかへ行こうとしてるのを止めようと国境を越えられないように手をうっていたため、セリオスの向かったソルディスには通常の手段では行けなかった。そこで、アトラスはボアードに泣きつきソルディス王国のルドラの港へと渡してもらった。ルドラからモンスターのうろつく砂漠を渡り、カウルの村。そこから山裾を南に下ってバズヌーンの城へとたどり着いた。

セダルの町（ソルディス王国側） SEDAL TOWN



ソルディス王国とラヌーラ王国を結ぶために作られた町。出入国を管理している兵士が検問所に１人と橋の上げ下げをしている兵士が１人いる。呪文屋は普通に営業している。男が住んでいる建物がある。町中には男１人と女１人が動き回っている。男はエメから逃げてきた者である。兵士はソイディス王国にいるがラヌーラ王国の兵士である。第１章の途中からジェラルドを説得することで、セダルの町は行き来できるようになった。ワプの翼ではラヌーラ王国側のセダルにしか行けないため、行き来できないとかなり不便である。出入国管理はモンスターが出てきた影響で簡単になっている。

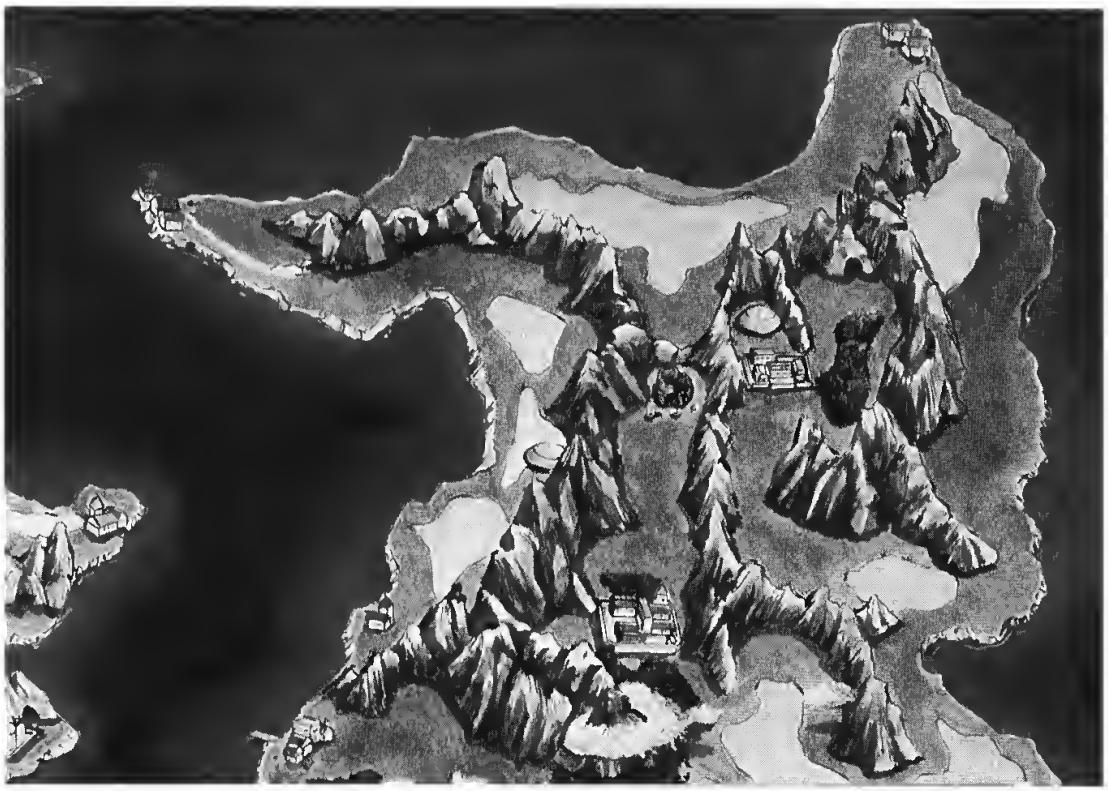
人口	兵士２人、男２人、女１人、その他１人
産業	商業

呪文屋	インパスの書	700Gold
	テュートの書	300Gold
	セラの書	500Gold

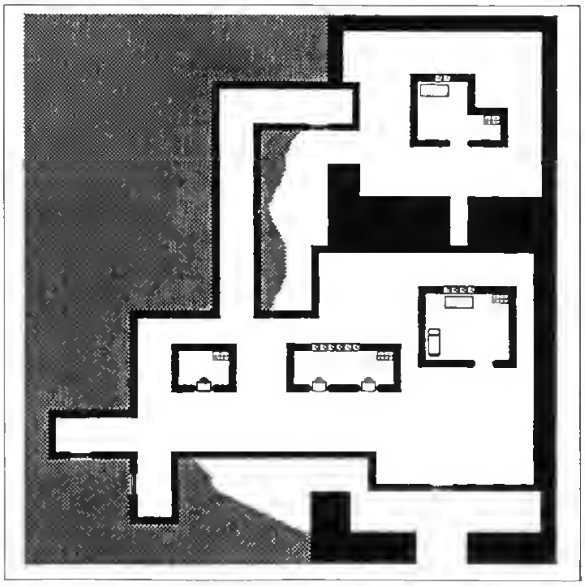
モレストン共和国
REPUBLIC MOLASTON

バズヌーンの城は、母ディーナの父親が王である。アトラスが訪ねていくと喜んでくれたが、セリオスはエリオン王と共にモレストン共和国に向かったという。

アトラスはセリオスを追うためルドラの港に飛んで、モレストン共和国の玄関口リシュールの港へと向かった。リシュールの港から北西へ向かって歩きだしたアトラスたち一行だったが、この辺りで遭遇するモンスターは、ソルディス王国にうろついていたものより格段に強くなっている。町の近くで修行を積み、呪文も選びなおし、ふたたびナスールへと向かった。敵を避けながら、なんとかナスールの町へとたどりついた。この町に入ろうとすると、筋肉モリモリの仮面をつけた男が町を出て行く際にすれちがう。ランドーは見かけだけだと言っていたが、一人でモンスターのうろつく外を歩けるのだから実力もあるのだろう。ナスールの町では『鉄のつるぎ』などの鉄製の武具が売られていたので、アトラスたちは、お金をためて装備を更新していった。



リシュールの港　LISHOOL BAY



モレストン共和国の港町でソルディス行の船が出ている。船着場には船に乗る人から切符を回収する老人。近くには切符を売る男の小屋がある。道具屋と呪文屋は1つの建物で営業している。町の建物の中にいる老人と男は、セリスより逃げてきた人たち。町では女1人、子供1人、老人1人がそれぞれ動き回っている。町の離れには女の住んでいる建物がある

呪文屋	レスの書	200Gold
	レジナの書	100Gold
	リーフの書	1000Gold

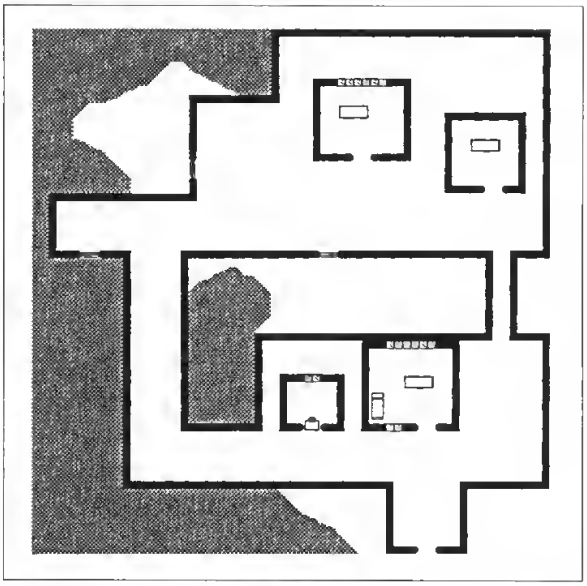
道具屋	レスの葉	50Gold
	毒消し草	5Gold
	たいまつ	5Gold

切符売場	切符	100Gold

人口　男2人、女2人、子供1人、老人3人、その他2人

産業　商業

ナスールの町　NASOOL TOWN



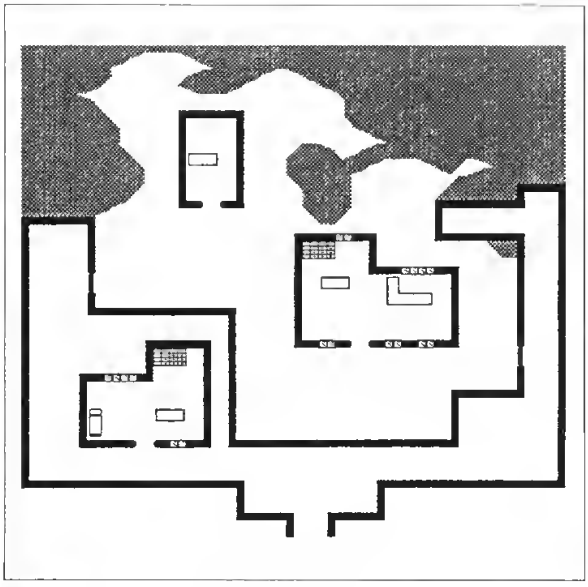
モレストン共和国にある町。ヤミ屋があり武器を売っている。女が１人いる建物が２つと、男が１人いる建物が１つある。町中を歩いている男はファンガスの連中がこの町にスリの修行にくると言いながら!0GOIDスリ取っていく。アニーはファエトの村長の娘である。ドレイクは盗賊で独り言をいっている。モレストン共和国では武器の規制が厳しく、武器を売っているのはここのヤミ屋のみである。ソルディス王国のバズヌーンの城にいるアートス国王と会話した後なら、町に入るとドレイクがシンディから金をスリ取るが見つかって捕まってしまうしまう場面が見れる。第１章の終わりからドレイクは狼の口に行ってしまう。

人口　アニー、男２人、女２人、その他１人

産業　闇商売（？）

ヤミ屋	鉄のつるぎ	500Gold
	鉄のヨロイ	400Gold
	鉄のたて	350Gold

ファエトの村　FAETT VILLAGE



モレストン共和国にある村。老婆と女がいる建物と、老人がいる建物と、村長がいる建物の３つの家屋がある。また老人１人、老婆１人、子供１人が村を歩いている。女と子供はコルクスの村から遊びにきている。若者が１人も住んでいないため、隠居村とも呼ばれている。外を歩いている老婆はコルクスの町にいるジーラの友達で、彼女の話を聞いてみなさいと言われる。ナスールでシンディと会った後にここに来ると、村長の家にシンディがいる。ここでシンディが仲間になってくれる。

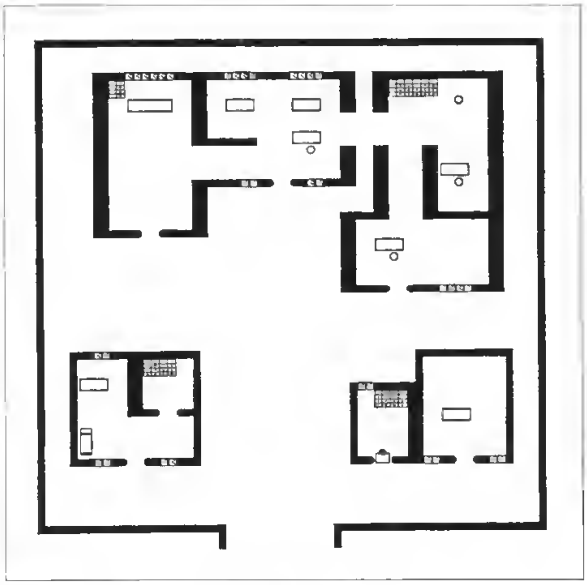
人口　村長１人、女１人、子供１人、老人２人、老婆２人

産業　特になし

●シンディ

アトラスの４人目の仲間。仮面をかぶった巨人。記憶をなくしてこの村の村長の世話になっている。何故かアトラスを気いっている。

コルクスの町　KOLKS TOWN



モレストン共和国の町で首都にあたる。呪文屋があり普通に営業している。女1人がいる建物と、ジーラとその娘がいる建物がある。奥には行政機関の建物があり、ハンスと補佐官、役人3人、兵士2人がいる。町中には女1人が歩いている。ハンスは20年間大統領を務めている。ゲイル3世とは幼なじみのため、ファンガスの町にいた盗賊達が何処に行ったのかを気にしている。ジーラと話すと昔話をしてくれるが、特に重要な情報ではない。第1章でセリオス国王の情報を得るために立ち寄る以外重要な町とはいえないようだ。

人口　ハンス、ジーラ、補佐官、娘、兵士2人、役人3人、その他3人

産業　政治、軍事の中心

呪文屋	プアゾの書	300Gold
	ホーの書	700Gold
	シレントの書	500Gold
	オビスの書	1000Gold

ファエトの村にたどりつくと、ナスールで見た仮面をつけた男にあった。この男は、自分の名前以外には何も憶えていないらしく、この村の村長が面倒を見ていた。アトラスに会うと何かを思い出したらしく、一緒に行くと言いだした。旅をしている間に何かを思い出すかもしれないとフローラがいい、アトラスも賛成するので、面倒なことは引き受けたくなかったランドーも押し切られてしまった。全員、鉄の装備で身をかためるために、ナスールの町の周辺でモンスターを倒してお金をため、それからコルクスの町へと向かった。

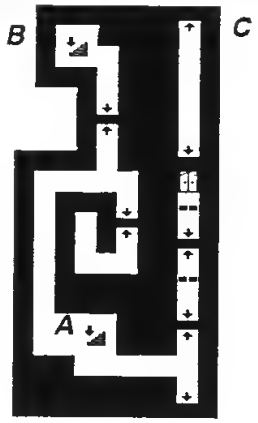
コルクスはモレストン共和国の首都で、ハンス大統領がいる。さっそく大統領に会いに行くと、セリオスはゲイルを探しに行くといって出発した後連絡がないという。父セリオスに会うためには、盗賊たちが隠れている場所を探さなければならないらしい。アトラスたちは、ファエトの村の南に洞窟が見えたことを思いだしたので、そこを調べに行くことにした。狼の口と呼ばれるその洞窟には、モンスターの姿はなかった。そのかわりに扉を開けるための踏み石がいくつもあって、うまい順番に踏んでいかないと奥に行けないようになっている。さんざん試行錯誤の末、奥に進むと、そこには盗賊のアジトがあった。そこで話を聞いてみると、アトラスとエリオンは、ここに来たあとゲイル3世と一緒に出かけたという。その時に3人と話していたというドレイクに聞くと、狼の口のすぐ西にある奈落の口に入っていったという。さらに話を聞くと、奈落の口からモンスター出てきたので入り口に仕掛をしたという。

狼の口　WOLF'S JAWS

盗賊達のアジトがある洞窟。地上1階と地下1階の2階層になっている。モンスターはいない。地上1階の奥にアジトがあるが、扉があってそのままでは通ることはできない。1回地下1階の扉を開けてから通ると、奥に行くことができる。アジトも3階建ての3階層になっている。建物の外に2人、建物の1階には4人の盗賊がいる。建物の2階と建物の3階にも各1人づつの盗賊がいる。盗賊たちはゲイル1世が大地震の後、出かけてから帰ってこないことを教えてくれる。コルクスの町のハンス大統領と会話した後で来ると、建物の外にドレイクがいる。ドレイクと会話すると、セリオスたちはゲイル3世と一緒に奈落の口に入って行ったことがわかる。また彼が言うには竜の卵からモンスターが出て来る前に奈落の口からモンスターが出てきたことや、ゲイル3世に話したらプアゾの箱を渡され、これを奈落の口に仕掛けておいたことを教えてくれる。彼でないとプアゾの箱を止めることができない。

人口　ドレイク、盗賊8人

産業　泥棒



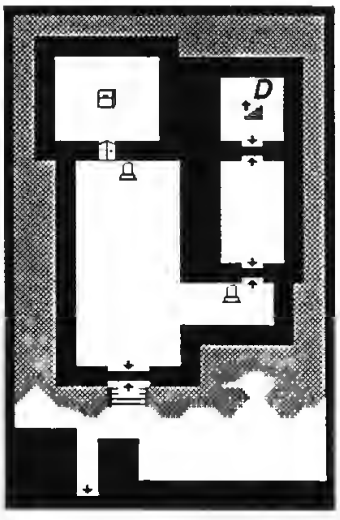
◀1階

1階の奥にある踏み石は、踏むと1階の扉が開いている場合は閉じ、閉じている場合は開く。扉が開いていると盗賊のアジトに入れる。

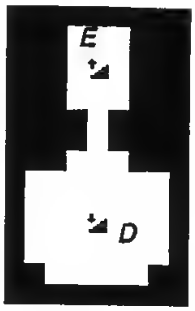
2階の手前にある踏み石も1階のものと同じで、扉が開いている場合は閉じ、閉じている場合は開くようになっているので注意する。

◀2階

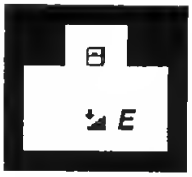
地下1階にも踏み石があり、機能的には他階のものと同じである。ただ、一番初めにここを踏んでおかないと他の階に行けない。



◀アジト1階

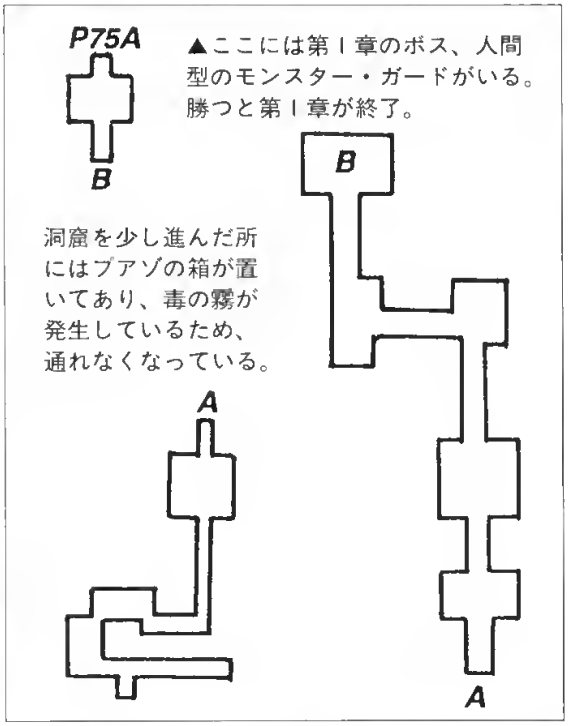


▲アジト2階



▲アジト3階

奈落の口　VOLCANO ABYSS



毒の霧を発生させるプアゾの箱を置いて、中のモンスターが出てこれないようにしたのだ。モンスターが出てきたのが、竜の卵に異変が起きた時期より早かったので、調べに入って行ったそうだ。

探しにいくというと。ドレイクはプアゾの箱を止めてくれるという。アトラスたち４人は、奈落の口へと向かった。奈落の口の中は毒の霧のせいか、モンスターの姿はなかった。プアゾの箱を止めながらドレイクは、時間がたつとまた霧が発生するので気をつけてくれと言う。たいまつを片手に奥へと進むと、地底なのに明るい場所にでた。そこに待ちかまえていたのはグロックガード。激しい戦闘のすえ勝利を治め、『いかづちの杖』を手にいれた。

その他の地方　OTHER AREA

▼ルディア

道具屋	レスの葉	50Gold
	毒消し草	5Gold
	たいまつ	5Gold

▼ベルガ

道具屋	レスの葉	50Gold
	毒消し草	5Gold

武器屋	小型のつるぎ	60Gold
	革のヨロイ	50Gold
	革のたて	40Gold

▼ネリア

道具屋	毒消し草	5Gold
	気付けぐすり	50Gold
	ヨシュアの目	10Gold

宿　屋	一晩	100Gold

▼リーゼル

武器屋	小型のつるぎ	60Gold
	革のヨロイ	50Gold
	革のたて	40Gold

▼ロンド

武器屋
休業

ルディアの町の道具屋は今まで会話だけで物を売ってくれなかったが王子にも物を売ってくれるようになる。

ベルガの鉱山は武器屋、道具屋の人まで落盤の復旧作業に駆り出されていたがクルスの町から手伝いが来たため、道具屋と武器屋の営業が開始されます。

ネリアの港の道具屋はロンドから無事に品物が届いたため、営業が開始された。また宿屋は泊まることが出来るようになった。

リーゼルの町にはラヌーラから無事に武器が届いたため、営業が開始されます。

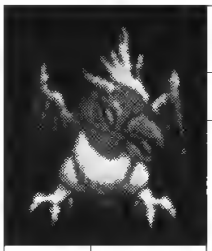
ロンドの武器屋は商品が売れないため休業である。

チャンタラー

ファーレーン

HP	14
攻撃力	15
防御力	11

4匹の集団がデスバートと共に現われる。触手を伸ばして攻撃をしてくる。この触手がからみついた場合、ダメージは倍になる。また皮をむいて悪臭を放つことにより毒攻撃をかけてくる。長引くと面倒である。

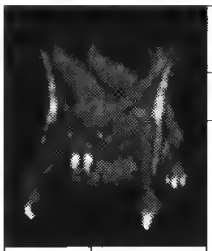


デスバード

ファーレーン

HP	18
攻撃力	16
防御力	10

チャンタラーと共に現われる。特殊攻撃はないが、HPが少なくなると1回戦闘を休むことにより、次の番にHPが全快するという特殊能力をもつ。ただ攻撃力など能力自体はそれほど高くないので、楽な相手ではある。



ルンバット

ファーレーン

HP	20
攻撃力	16
防御力	11

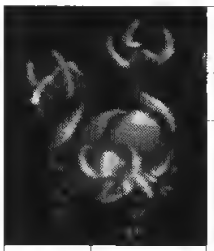
4匹で行動している。超音波を発することができ、仲間がいる場合は共鳴させて全員にダメージを与えることができるが、仲間がいない場合は1人しかダメージを与えることができない。早めに数を減らすことができる作戦を。

サンリーフ

ウォンリーク

HP	22
攻撃力	16
防御力	12

2、3匹で行動している。HPが少なくなるとサクタスの呪文を使って攻撃してくる。集中して1体ずつ倒していけば、戦闘が長引くことはないだろう。ヒュールの呪文に弱いようなので、ヒュールを使ってみるのも手だ。



カイザー

ウォンリーク

HP	22
攻撃力	18
防御力	12

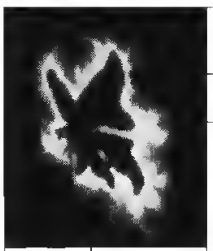
トンキィと共に現われる。カイザー3匹にトンキィ1匹のパターンが多い。攻撃時に長い腕が絡まって動けなくなることがある。こうなってしまうとトンキィに助けてもらわないかぎり行動することができない。

トンキィ

ウォンリーク

HP	24
攻撃力	17
防御力	13

カイザーと一緒に出現する。カイザーの腕が絡まったとき、その腕を直すことができる。特殊な攻撃はないが、先にトンキィを倒しておけば腕の絡まったカイザーは2度と腕が解けなくなるので、戦闘が楽になる。



レイチョウ

ウォンリーク

HP	24
攻撃力	17
防御力	13

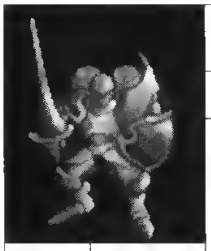
パワーアングルと一緒か、2匹だけで行動している。ヒュールの呪文を使う。怪しげな光を放つことにより、相手を混乱させようとする。混乱させられると、厄介なのでその前に攻撃を集中して素早く倒してしまうこと。

パワーアングル

ウォンリーク

HP	31
攻撃力	19
防御力	10

パワーアングル2匹とレイチョウ2匹で行動している。オビスの呪文を使う。とびかかって襲って来ることが多い。攻撃力は高いが防御力が低いので、レイチョウを先に退治してから戦った方が楽に勝てるだろう。



炎の騎士

ラヌーラ

HP	35
攻撃力	20
防御力	19

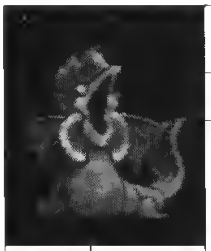
2匹で行動している。レスの呪文を使う。あと通常の攻撃以外にも、炎のやりを用いてフラムと同じような攻撃をかけてくる場合がある。フラムには強いので、攻撃呪文はフラム以外の呪文を使った方が無難である。

邪心の仮面

ラヌーラ

HP	27
攻撃力	16
防御力	20

2匹で行動している。イグナやホーの呪文を使う。呪文による攻撃が多いので、防御力に関係なくダメージをかなり受ける。素早く倒してしまうことができないなら、呪文を封じてから戦うようにするとダメージを受けずに済む。

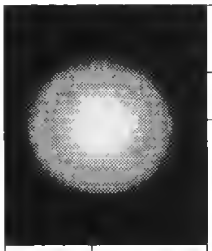


アシカサゴ

ラヌーラ

HP	33
攻撃力	16
防御力	18

アシカサゴ2匹と羽竜1匹で行動している。サイレスの呪文を使う。攻撃力は低いが防御力が高いので、戦闘が長引くこともあるがダメージはそれほどではない。しかし呪文が封じられると、かなり苦戦することになる。

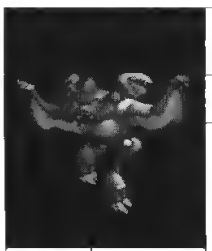


リンコー

王家の墓

HP	35
攻撃力	18
防御力	20

3匹で行動している。イグナの呪文を使う。大きな火の玉のような形をしているが、HPが少なくなると小さな火の玉になってしまう。イグナの呪文を連続して唱えることが多いのでとにかく素早く倒すように。

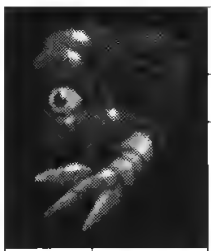


羽竜

ラヌーラ

HP	29
攻撃力	18
防御力	17

アシカサゴと共に行動をしている。ダナムの呪文を使う。特殊行動で守りのかまえをとると、攻撃のダメージをほとんど受けなくなる。ダナムを頻繁に唱えるので、素早く退治しないと被害が大きくなるので注意。



ビジョー

王家の墓

HP	40
攻撃力	20
防御力	18

3匹で行動している。サイレスの呪文を使う。痛恨の一撃を出したときや、相手を気絶させたときに仲間に拍手をしたりする。また仲間がいないときはひとりで喜ぶという行動をするが、特に意味があるわけではない。

インクラブ

ラヌーラ

HP	39
攻撃力	20
防御力	18

2匹で行動している。はさみを振り上げて攻撃してくる。HPが少なくなるとからにとじこもってしまう。からにとじこもると防御力が倍になる。倒しづらくなるが、ただ攻撃を受けないだけで大した問題ではない。

プルダーム

王家の墓

HP	180
攻撃力	35
防御力	22

王家の墓にいる中ボス、レスの呪文を使う。会心の一撃を受けると脳しんとうを起こし、しばらく動けなくなる。目がさめた後の一撃はダメージが倍になるが、脳しんとうを起こしている間に倒してしまえば問題はない。

砂もぐら

ソルディス

HP	52
攻撃力	29
防御力	19

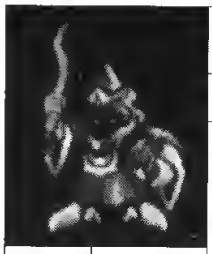
3匹で行動している。砂の中にもぐって隠れることがある。戦闘が終了すればそのまま逃亡するが、戦闘が続行していれば砂の中から出てきて不意をついて攻撃してくる。しかも、命中すると痛恨の一撃になる。

コラド

ソルディス

HP	55
攻撃力	30
防御力	21

3、4匹で行動している。オビスの呪文を使う。つめをふりかざして襲いかかってくる。特殊な攻撃はしてこないが、数が多いのでかなりのダメージを受ける。ヒュールに弱いので、呪文で攻撃した方が効果的である。



ワームマスター

ソルディス

HP	40
攻撃力	28
防御力	25

3匹のアースワームを連れて行動している。レス、インパスの呪文を使う。あやつりの笛を吹くことで相手を眠らすことができる。攻撃するとアースワームがとび出してカバーするため、ダメージを与えづらい。

アースワーム

ソルディス

HP	42
攻撃力	30
防御力	17

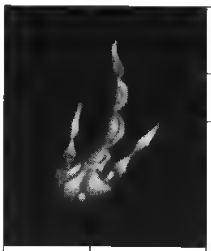
2、3匹で行動しているが、ワームマスターと一緒にいる場合もある。フラムの呪文を使い、仲間を呼ぶこともある。ワームマスターにインパスをかけてもらうと、頭が分裂して2つになる。フラムの呪文に耐性がある。

冷血ガメ

モレストン

HP	84
攻撃力	40
防御力	17

2、3匹で行動しているが、ゴールドを連れている場合もある。ヒュールの呪文を使う。体当り攻撃をかけてくることがあり、命中するとダメージが2倍になる。たまに呪文を跳ね返すことがあるので、使用するときはよく考えること。



スプラッシャー

モレストン

HP	79
攻撃力	45
防御力	20

3匹でいる場合と、レミングプラスと一緒に行動している場合がある。急降下攻撃をかけてくることがあり、命中すると2倍のダメージを受けることになる。比較的フラムには弱いので、呪文中心で倒してもよい。

レミングプラス

モレストン

HP	48
攻撃力	34
防御力	23

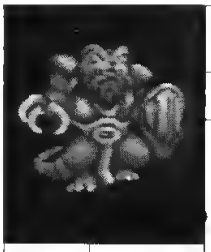
3匹で行動していたり、スプラッシャーと共に行動していたりする。レスの呪文を使う。かみついて攻撃してくるが、ツメをふりおろした攻撃は命中すると倍のダメージを受ける。意味もなくあたりを駆け回ることがある。

ゴールド

モレストン

HP	80
攻撃力	39
防御力	23

冷血ガメ2匹とゴールド1匹で行動している。特殊な攻撃方法はもたないので、冷血ガメから倒していくほうがいいだろう。フラムの呪文に弱いが、通常攻撃で充分倒すことができる。所持金が高いようである。



トータスマン

モレストン

HP	64
攻撃力	38
防御力	24

トータスマン２匹とリザードマン１匹で行動している。フラムの呪文を使用する。トータスマンが持っている防具は会心の一撃によって破壊することができる。死ぬ間際にリザードマンが生きて入れば盾を手渡す。

リザードマン

モレストン

HP	84
攻撃力	49
防御力	20

トータスマンを引き連れて行動している。レスの呪文を使用する。トータスマンから盾を受け取ると防御力が５あがるので、できれば先に倒してしまうこと。ときどきリザードマンの持っている棍棒が剣に変わるときがある。

サボン

モレストン

HP	122
攻撃力	50
防御力	29

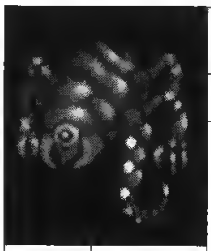
２匹で行動している。ヒュール、イグナ、ホーの呪文を使用する。イグナの呪文のみときどき失敗して自分にダメージを与える。フラムが割と効くのでフラムで攻撃してから通常攻撃すると苦もなく倒せるだろう。

猛毒ナメクジ

モレストン

HP	112
攻撃力	45
防御力	25

２匹で行動するが、トプスがいるときもある。パペピアの呪文を使う。体液をはくことによって毒攻撃をしてくることもあるが、毒よりもパペピアの呪文に注意すべきモンスターである。プアゾの呪文は効果がない。



トプス

モレストン

HP	126
攻撃力	55
防御力	24

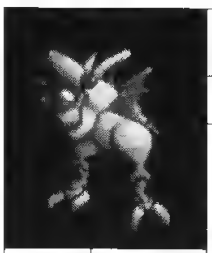
トプス３匹と猛毒ナメクジ１匹で行動している。見えない羽ではばたくことにより通常の３倍のダメージを与える。プアゾの呪文は効かない。ヒュールは効果が低いので、呪文攻撃するならフラムを使うこと。

木人

モレストン

HP	100
攻撃力	51
防御力	26

３匹で行動しているか、またはビルタラと一緒に行動している。パペピア、ヒュール、ホーの呪文を使う。ヒュールの呪文は効き目かない。フラムの呪文でとどめをさすと木人に火がついたグラフィックになる。



ビルタラ

モレストン

HP	90
攻撃力	46
防御力	23

つねにビルタラ２匹と木人１匹で行動している。レスの呪文を使う。ビルタラら仲間が倒れると悲しむことによって、仲間を蘇らせることができる。しかし蘇ったビルタラのＨＰは半分しかないのでそれほどたいしたことではないが。

バカラ

モレストン

HP	208
攻撃力	62
防御力	17

２匹で行動している。突進することによりダメージを倍にできる。こぶをふくらまして宙に浮くことが可能で、この間は呪文以外の攻撃は受けない。しばらくすると地上に降りて来るが、たまに飛んでいく場合もある。

グロッグガード　奈落のロ

HP	260	攻撃力	65	防御力	25

2人で行動している。レス、ヒュール、サクタスの呪文を使う。目を光らせることにより相手を眠らせようとする。また、いかづちの杖を使いイグナと同じ攻撃をかけたりする。ヒュールの呪文は、ほとんど効かない。

●その他のアイテム

品　名	攻撃力	防御力	入手場所	効　果
炎のやり	＋10	－	炎の騎士が持っている	フラムと同じ効果
いかづちの杖	＋20	－	グロッグガードが持っている	イグナと同じ効果

英雄、地下へ

くずおれたグロッグガードを見て、フローラが悲しげな声でアトラスに問いかける。

「アトラスさま、もしやこの方たちは人間なのではないでしょうか？」

「……でも、ぼくたちとはちょっと違うようだけど……」

「モンスターに決まってるじゃねえか！」

陰鬱な雰囲気を吹き飛ばすように、ランドーがふたりの会話を中断させる。

そんな彼らの様子を、洞窟の奥からうかがう影があった。女性のようだ。影は、アトラスたちの姿を確認すると、すぐさま奥へと消えていく。しかし、アトラスたちは人影がこちらをうかがっていたことなどまったく気付かない。

「奥に行けば、何か手がかりがあるかもしれないな……」

もはや何もない洞窟の奥を見つめて、アトラスはつぶやいた……。

アトラスたちが奈落の口を探索している頃、とある部屋の一角で、ロープで縛られ身体の自由を奪われているセリオス、エリオン、そしてゲイル３世の姿があった。部屋の様式から見て、その場所はイセルハーサに存在する建物とはまったく異質のものだ。

がっくりとうなだれるセリオスに、ひとりの男が近づいてくる。

「早く吐いたほうが身のためだぞ」

男がセリオスに話しかけるが、セリオスは男をにらみつけることでそれの応えとした。

行方不明となっていたセリオスたちは、この男を始めとする何者かに囚われていたのだ。

「しぶといやつだ。だが、そのほうがおれとしても楽しみがあるがな」

なかなか口を割らないセリオスに対して男はそう吐き捨て、哄笑とともに部屋を後にした。

一方、ふたたび奈落の口。

「ま、とにかくいつまで考えていてもしかたねえよ」

ランドーがアトラスを促す。

「そうだな。早く父上たちを追わなくては……」

アトラスたちは奥へと進む……。

第2章◆ 英雄たちの行方
MISSING HEROES

竜の卵と同じ大地震によって、イセルハーサに現れた奈落の口。この奥に謎が隠されているようだ。

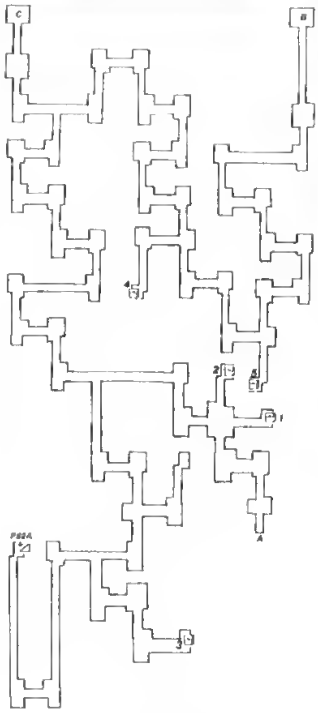
その奥はどこにつながり、何があるのか？

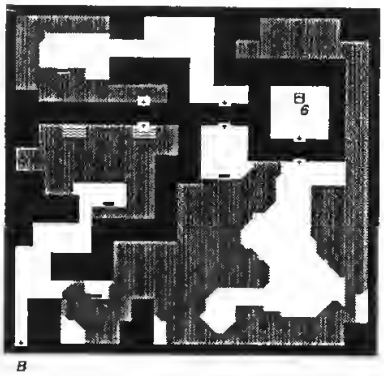
英雄たちはどうなったのか？

アトラスたちにはわからないことばかりだ。だが、奥に進む以外に道はない。そこに何が待っていようと己の力で切り抜けなければならないのだ。それができなければ英雄にはなれない。そして世界は英雄を求めているのだ。

地下世界
UNDER WORLD

イシュタ〜イズー　ISHTA〜IZU

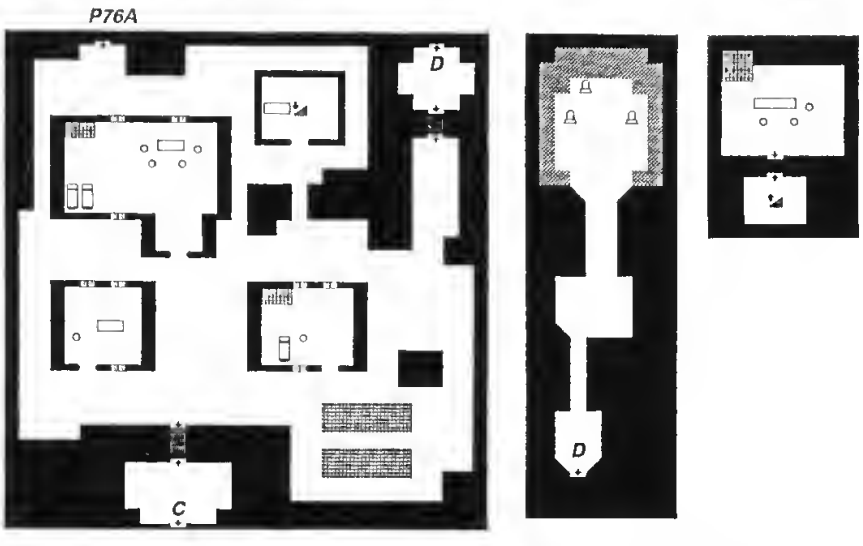




①……ランプ
②……ランプ
③……ランプ
④……回復キノコ
⑤……鉄球こんぼう
⑥……戦士の笛

奈落の口につながっているこの洞窟は、イシュタとイズーを結んでいる。イズー方面は途中を巨大な岩があるため通行不能。こと岩はバクヤクがあれば吹き飛ばせる。イシュタ方面は途中で二股に分かれており、イシュタの町に行く洞窟と池に行く洞窟になっている。池の奥には戦士の笛が入っている宝箱がある。

イシュタ　ISHTA



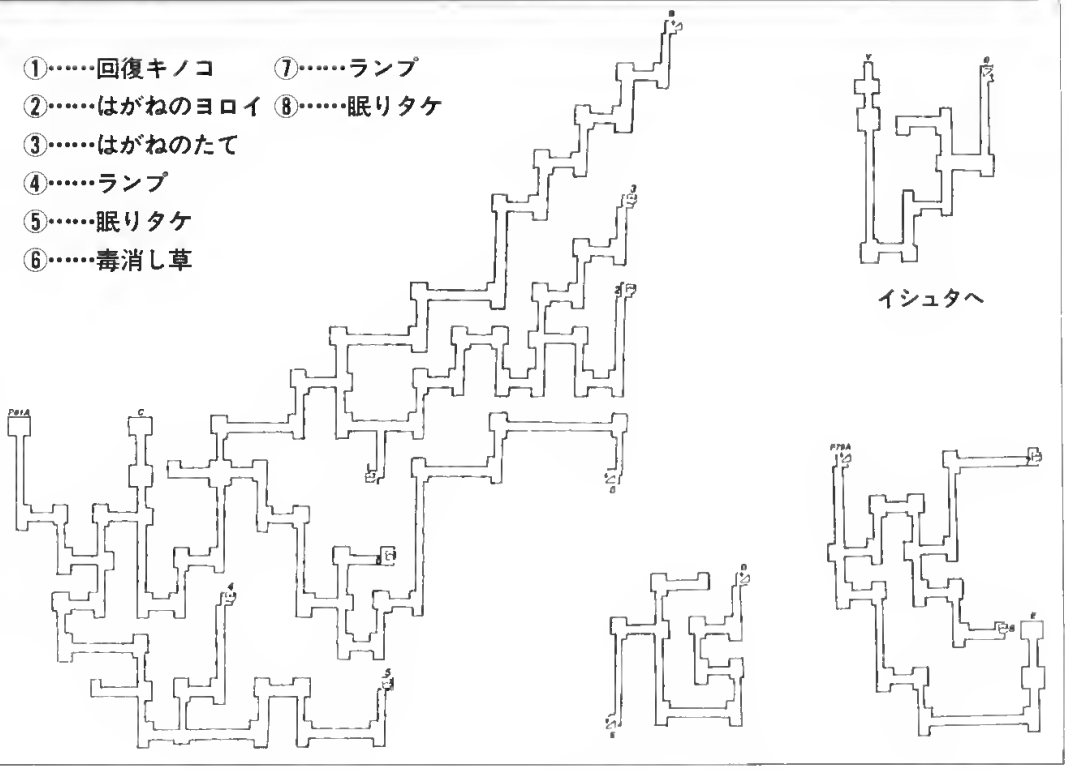
人口　レイシア、ボサ、リーダー、男5人、女2人、その他2人

産業　農業

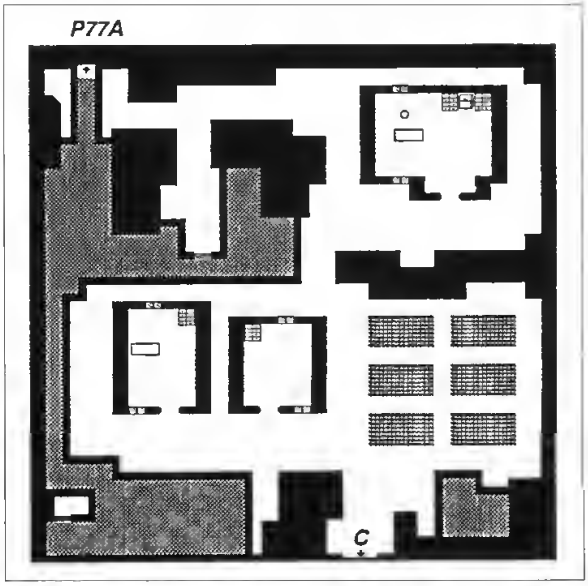
フォーゲスタの町。ボサのいる建物には地下室があり、レジスタンスの拠点となっている。中にはリーダー、レイシア、ボサ、男1人の4人が。他に男1人が住んでいる建物と、男と女が住んでいる建物、女と老人が住んでいる建物かある。町中を男2人と子供1人が歩き回っている。町の右奥には戦士の墓という墓地がある。

イシュタ〜アフル　ISHTA〜APHL

①……回復キノコ　⑦……ランプ
②……はがねのヨロイ　⑧……眠りタケ
③……はがねのたて
④……ランプ
⑤……眠りタケ
⑥……毒消し草



アフルの町　APHL TOWN



フォーゲスタの町。町中に水路が流れている。ヤミ屋がいて武器を売っている。酒を作ることができるハーベイという老人が建物の中にいる。男1人で住んでいる建物と、女と老人で住んでいる建物がある。水路で洗濯している女と、水路の中で遊んでいる子供がいる。男2人が町中を歩いている。水路を登ることで、グロストス城まで行ける。ハーベイにお酒を作ってもらうためには、アネスの塔にあるキノコの王様を取ってこなければならない。キノコの王様1個と密造酒1本とを取り替えてくれる。ハーベイの家にある宝箱に密造酒が入っている。終章では密造酒を高値で販売するようになる。モンスターが地下にも出現すると入口の前に人が立つようになる。

人口	ハーベイ、男3人、女2人、子供1人、老人1人、その他1人
産業	造酒（？）、農業

ヤミ屋	鉄球こんぼう	1000Gold
	はがねのたて	1200Gold

奈落の口の奥には、折れ曲がり、分岐した地下迷宮が待っていた。道の行き止まりには宝箱が置いてあることもあった。中にあったのは地上ではなかなか手に入らない『ランプ』だったので、明かりについては考えなくてもよさそうだ。

しばらく探索しながら進んでいくと、ランドーが通路に人影あるのを見つけた。

「おい、ちょっと待て！！　あいつ、なんだと思う？」

「さっきのやつらとは、ちょっと違うみたいだけどな」

「きっと、いいやつ」

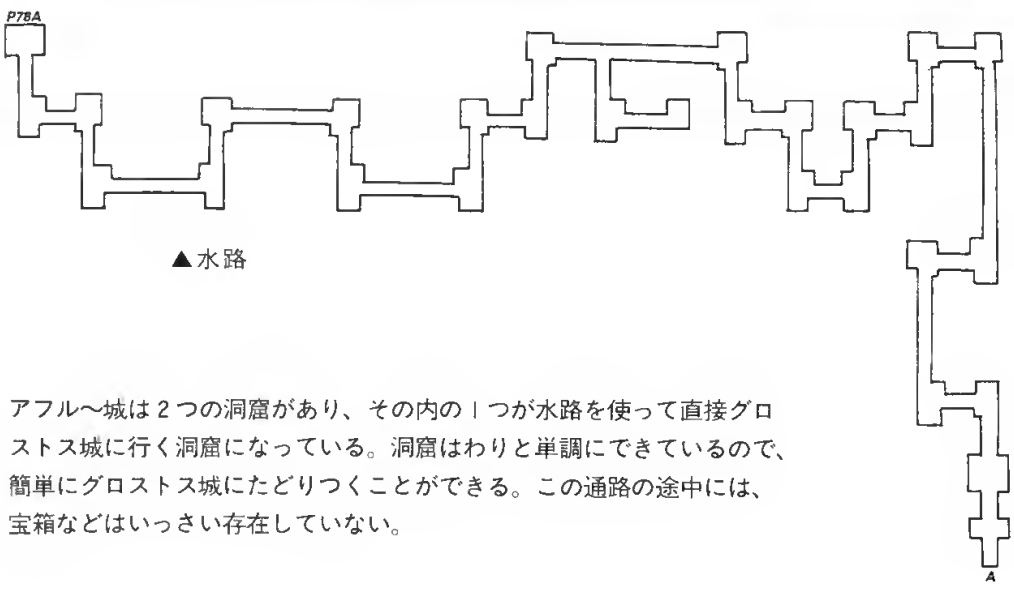
「そうね、私にもおじいさんにしか見えませんわよ」

「どうして、こんなに平和なやつがそろっちまったんだろうな。あいつも、さっきのやつらの仲間だってことがわからねえのか？　いいか、おれの後についてこい！！」

ランドーが勇んで襲いかかろうとすると、老人の対応を見たアトラスが止めた。

話を聞いてみると、セリオスたちの件などを知っていそうだったが、東の泉にある『戦士の笛』を取って来てくれたら話すと交換条件を出された。東に向かう途中で、『回復きのこ』『鉄球こんぼう』などの宝を手にいれ、泉についてみると老人が言ったとおり、水中にはモンスターがウヨウヨいた。滝をくぐり、奥へと進み宝箱の中にあった『戦士の笛』を手に入れると老人がいた場所まで戻る。老人は別れた場所にはおらず、先へ進むとイシュタという地下世界の町にたどりついた。

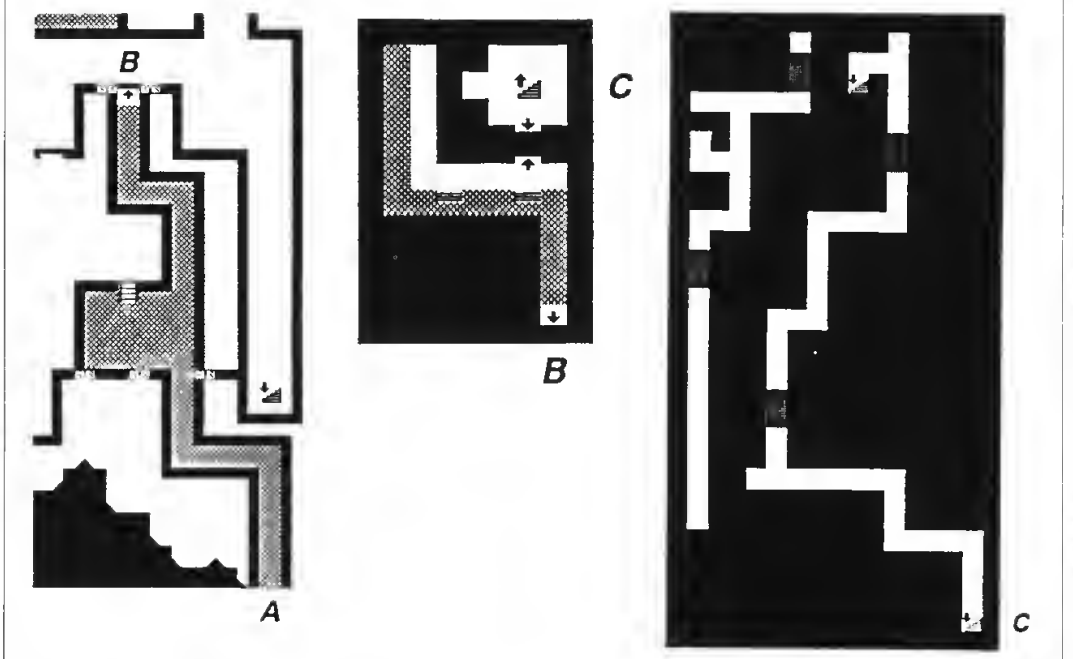
アフル〜城　APHL〜CASTLE



▲水路

アフル〜城は２つの洞窟があり、その内の１つが水路を使って直接グロストス城に行く洞窟になっている。洞窟はわりと単調にできているので、簡単にグロストス城にたどりつくことができる。この通路の途中には、宝箱などはいっさい存在していない。

グロストス城　GLOSTOS CASTLE

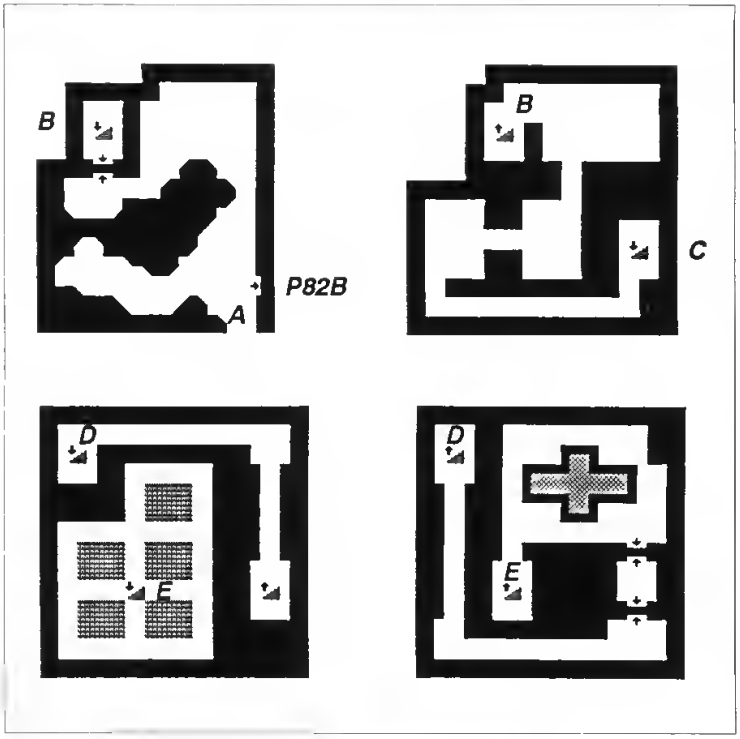


イシュタに入ると、子供に因縁をつけているガードにあった。こういう時に黙っていられないアトラスは、飛び出していってガードを倒してしまった。助けた子供に聞くと、他の人間がどこに行ったのかわからないという。町の中で見かけた、ただ一人の男に話しかけてみると、そっけなく帰れという。そこに、さっき会った老人が現れ、その正体を明かした。老人は、実はレイシアというレジスタンスの女性が変装していたのだ。ボザの前の机を移動し、レジスタンスの隠れ家へと案内され、事情を説明された。レイシアはグロックガードを倒したアトラスらの力を見て、腕を試したのだ。地下世界を治めるファーゲスタ帝国の皇帝が、非道な政治を行うので抵抗をしているのだが、最近他の場所へ通路がつながったのを知った。そこから来たものが城に捕まっているのを知り、その人物を救出して話を聞こうとしていたのだ。

捕まっているのがアトラスの父だと聞きその作戦に加えてもらうことになった。ガードがいなくなって人が戻ってきた町で、話を聞いて回り、北にある出入口をのぞこうとすると、偵察に行っていたものが帰ってきた。やはりグロストス城に捕まっているという。潜入するのはレイシアとアトラスたちで、城に潜入する道はアフルにある。めだたないようにレイシアとは別れてそこまで行き、アフルで合流することになった。

アフルまでの迷路を通り抜け、町にはいった。町の北西の角には、ヤミ屋がいて性能のいい武具を売っていたので、買い替えてそのちょっと下で待っているレイシアと合流した。

アネスの塔　ANES TOWER



アルフを出て東に向かうと、下に降りる階段がある。その洞窟を先に進むとアネスの塔に着く。アネスの塔の前にはガードがいて、侵入者を見張っている。アネスの塔は4階層で構成されている。入口を地上とすると、地下2階にはモンスターを地上に送り出すシステムがある。この扉を開けることによりシステムが止まり地下にもモンスターが出るようになる。このとき、ソルディスとモレストンのモンスターはいなくなる。キノコの王様がある場所は地下2階だが、1回地下3階に行かなければならない。

レイシアが言うには、この水路の先がグロストス城につながっているという。さっさと行ってしまうレイシアを追いかけていくと、グロストス城までたどりつく。水路を上がってダクトの中を歩いていると、金網が薄いところがあり、大きな音をたててしまった。先行していたレイシアが逃げてきて、ひとまず引き上げることになった。イシュタからの唯一の城への潜入路だったが、気がつかれてしまったのでもう使うことはできそうもない。救出は延期されることになった。

レジスタンスたちの墓であり、父親の墓でもある戦士の墓に報告に行ったレイシアを追って、何とかセリオスたちを救出する手段はないかと聞いてみた。レイシアは、イズーまで行くことができれば手段はあるかもしれないという。イズーへ行くためには、爆薬でイズーまでの通路を塞いでいる岩を破壊するぐらいしか方法はないだろうともいう。

アフルからはいるのは無理だということは判ったので、アフルから城までの通常の通路から行ってみることにした。城の入り口にはいろんな地方につながるユイシスという町があったが、地方ごとに門がもうけられていて、入ってきたところからしか出してもらえない。当然城にはいるところにも門があり、入ることはできなかった。

イズーに行くには爆薬を手に入れるしかないようだ。アトラスは、ボアード海運のアジトで爆薬を見たことを思いだし『ワプの翼』で飛んで行って頼んでみた。ところがボアードは、爆薬は酒と交換が昔からの決まりだという。

今度は酒を探しにいかなければいけなくなった。これは、イシュタで老人がぼやいていたのを聞いていたので見当がついていた。

アフルで酒を作っていたというハーベイを訪ねてみると『キノコの王様』がないと酒は作れないという。ガードの見張りが付いている場所に生えていて、取ってくることができないからだそうだ。その場所に行って取ってくるからと、『キノコの王様』が生えているアネスの塔の場所を聞いて、取りに向かった。

扉の前にいたガードを倒し、中へと入る。扉をいくつもこえて進んで行くと、中央に光の柱のようなものが立っているプールのような場所があった。その部屋へ扉を開けて入ると、突然モンスターが湧き出てくるようになった。

シンディが扉を閉めないとモンスターが外に出ると気にしていたが、ランドーは取り合わず先へと進んだ。このことが後で大変なことになるともしらずに……。

塔の最下層で『キノコの王様』を手にいれ、『ワプの翼』でアフルへと飛んで行きハーベイから『密造酒』を受け取った。ハーベイは『キノコの王様』を持ってくればいくらでも『密造酒』と交換してやるという。

ボアード海運へ飛んで行き、ボアードに『密造酒』を渡すと、この酒をたいへん気にいったようで『バクヤク』を持っていっていいという。

ところが地下世界に戻ってみると、アネスの塔から出てきたモンスターが通路をうろつくようになっていた。いまのところ、イシュタからアフル、アフルから城の間だけだったが、これからみても、アネスの塔に直接つながっているところだとわかる。アネスの塔で開けっ放しにした扉から出てきているのだ。アトラスたちには、扉を閉める手段が見つからないのでどうしようもなかった。

とりあえず、イズーへの道を開くために大岩を吹き飛ばすと、その爆風で横にも穴が開いてしまった。しかもそこはモンスターを送り出しているアネスの塔だったのだ。

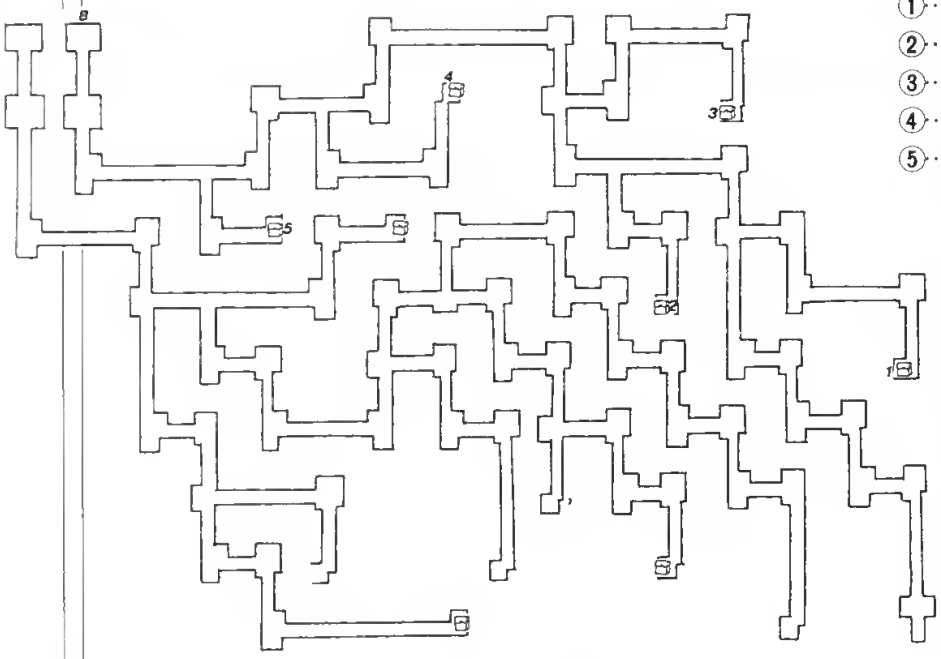
この爆発で、イズーまでの通路は開通したが、それはモンスターがうろつく場所を広げてしまうことにもなった。

モンスターを倒しつつイズーまでたどりつき、町に入ってみると奥に町長の大きな家があった。町長は不在らしく、家にいる人も自分の仕事に夢中で話を聞くことができない。しょうがないので、イズーから城まで行ってみることにした。

途中でサピアの湖というところで、ゲイル3世の父のラルフにあった。サピアの湖の向こうに、古代の塔が建っているのだそうだ。考古学者であるラルフはそれを調べに行きたいのだがイカダの乗っている流れが向こうまで届いていないので、渡れないのだそうだ。つきあってもいられないので、先へと進むことにした。

ユイシスへと向かう通路の途中で、イズーで仕事が見つかったので行こうとしている4人の男女にあった。道に迷ってしまって困っていたが、アトラスたちは焦っていたので話を聞いただけでユイシスへと向かってしまった。イズーからの入り口からユイシスへ入ってみたが、状況は変わらなかった。町長が帰っているかも知れないので、イズーへと戻ってみることにした。

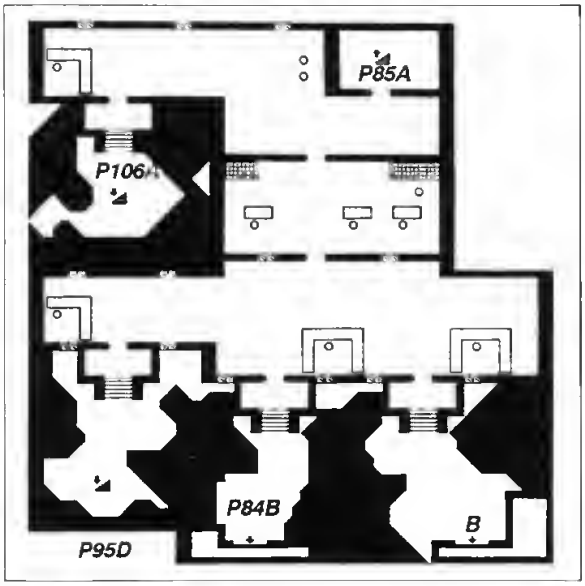
アフル〜城　APHL〜CASTLE



①……ヨシュアの鏡
②……気付けぐすり
③……回復キノコ
④……ランプ
⑤……毒消し草

アフル〜城への通路には２つの洞窟があり、その内の１つがユイシスの町に向かう洞窟になっている。

ユイシス　YUISIS

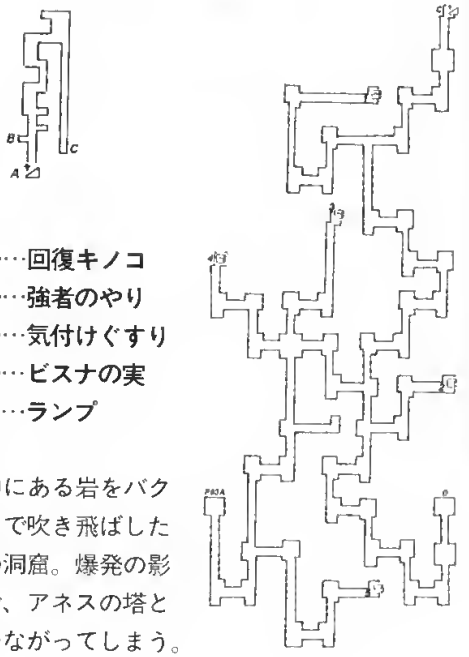


ファーゲスタにある城下町。町につながる洞窟と、グロストス城の正面に出る階段がある。アルフ、イズー、キュベラ、ウイルにつながる洞窟の前全てにゲートとカウンターがある。全てのカウンターに１匹、ゲートの中と外に１匹づつガードがいる。城の正面に向かう階段の前にもゲートがあり、ガードが２匹見張っている。また町中を巡回しているガードが２匹いる。中央の建物の中には、男３人、女１人とヤミ屋がいる。またウイルのゲートの外にもヤミ屋がいる。ゲートの外にいるガードは、入ってくる者に通行証を渡す。この通行証にはどの町から入ってきたのか書いてある。ゲートの中にいるガードは通行証に書かれている町のゲートしか開けてくれない。

人口	ガード１６匹、男３人、女１人、その他２人
産業	闇商売（？）

ヤミ屋		
	強者のやり	2500Gold
	はがねのヨロイ	1500Gold

イシュタ〜イズー　ISHTA〜IZU



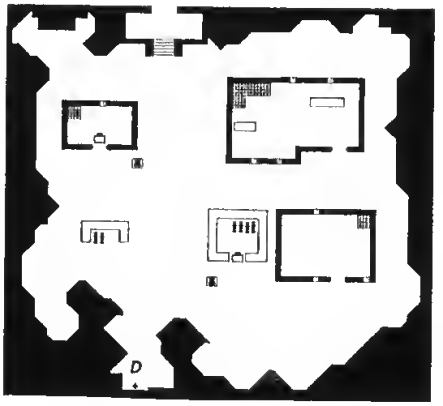
①……回復キノコ
②……強者のやり
③……気付けぐすり
④……ビスナの実
⑤……ランプ

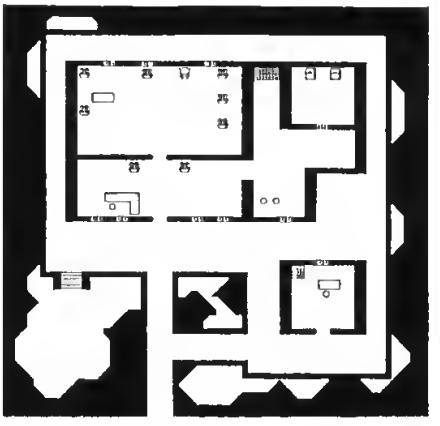
途中にある岩をバクヤクで吹き飛ばした後の洞窟。爆発の影響で、アネスの塔ともつながってしまう。

イズーの町長の家に入ってみると、道に迷っていた連中はまだついていないようだった。話を聞こうとすると、迷っている連中とまちがえられ、働かされることになってしまった。町長がナレサ隊長を連れてくるなど、城へのつながりがあることが判ったので、黙って働くことにした。

チャンスはすぐに訪れた。町長に話に行ってみると、思惑どおり城へ行く用事をもらうことができた。城の正門のところにいる、ナレサ隊長に『ギルモアの星』を渡しに行く用事をいいつけられたのだ。『ギルモアの星』は父セリオスの持ち物のはず。このことからもグロストス城に捕まっているのがセリオスたちだというのがわかった。

イズー　IZU





人口　エリーサ、男5人、女1人、老人2人、子供2人、その他2人。

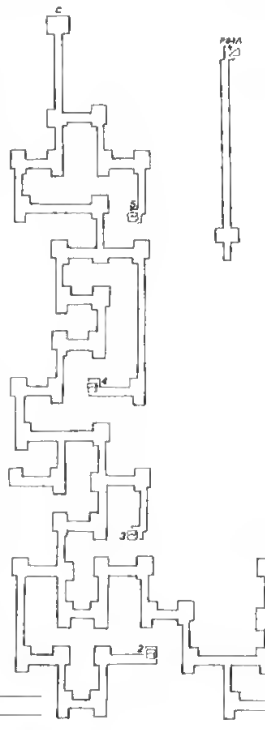
産業　商業

道具屋	ビスナの実	1000Gold
	レストナキノコ	3000Gold

道具屋	ランプ	200Gold
	回復キノコ	500Gold

ファーゲスタの町。奥には町長の住む巨大な屋敷がある。町長はゲイル1世である。第2章では、イズー〜城の間にいる道に迷った4人に出会った後でくると、この4人と間違えられる。屋敷にある宝箱の中身は左から密造酒、クイクのゆびわである。

イズー〜城　IZU〜CASTLE



①……回復キノコ
②……眠りタケ
③……ビスナの実
④……ランプ
⑤……回復のキノコ

イズーを出てユイシスに向かう洞窟。途中にサピアの湖がある。第2章では途中で道に迷っている4人組に出会う。

サピアの湖　LAKE SAPIA

イズー〜城の洞窟の途中にある湖。いかだが渦を巻いて流れている。第2章では考古学者のラルフとその助手が向こう側に渡ろうとしているが、渡れないでいる。

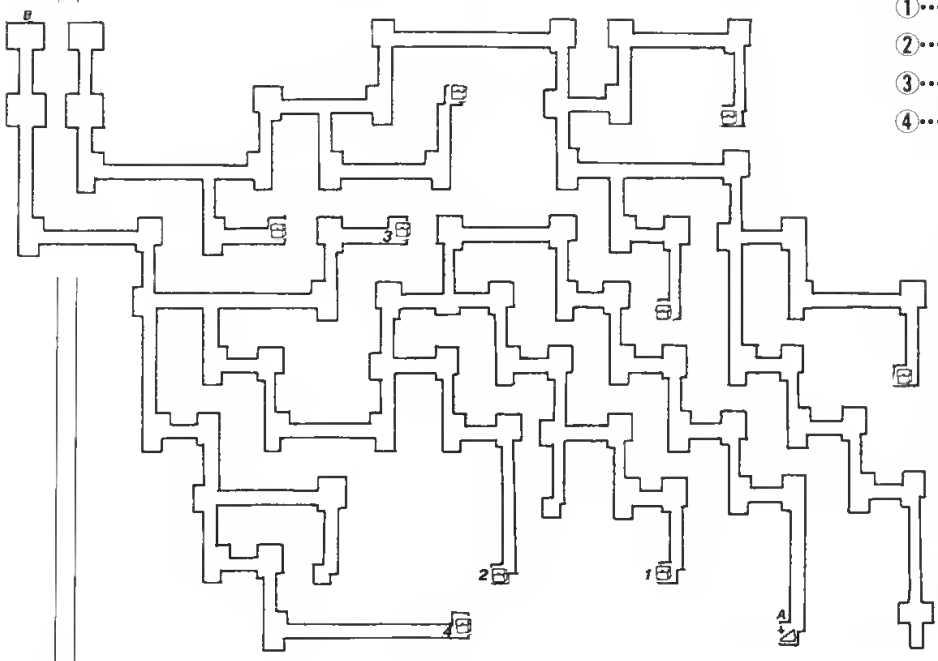
身分を証明する制服をもらいにいくといまは在庫がないという。ところが、フローラの着ている服が制服に似ているのでフローラが話かければ通してもらえるだろうということになった。

さっそく『ワプの翼』でユイシスに飛んで行き、城への門を守っているガードに話しかける。話は通っているらしく、あっさりと通してもらえた。城の城門の前でウロウロしていたナレサ隊長に話しかけて『ギルモアの星』を渡すと、水路への階段を見張っていたガードを連れて城の中へと入って行ってしまった。

この水路の先に、セリオスたちが捕まっている部屋があるはずだ。

アトラスたちは、ガードが戻ってくる前にいそいで水路へ入って行った。

イズー〜城　IZU〜CASTLE



イズーからユイシスに向かうために通る洞窟。イズーの町長に頼まれて城に行くときに通ることになる。途中の宝箱には聖なる杖がはいっているので、探して戦闘力を高めよう。

水路から城へと侵入し、ダクトを気をつけながら進んで行く。薄い金網の部分で、今度も音をたててしまったが、外の警戒が厳しいこともあって気にされなかった。

ダクトを降り、部屋にいるガードを倒しながら進んで行くと、地下への階段へたどりついた。傷ついた身体呪文で癒し、体調を整えた後に階段を降りていく。

地下室では、縛り上げられたセリオス、エリオン、ゲイル３世、が床に転がされそれをダリスが拷問している最中だった。アトラスは叫んで飛び出してしまう。

「父上！！」

「なんだお前らは？　どこからもぐり込んだんだ」

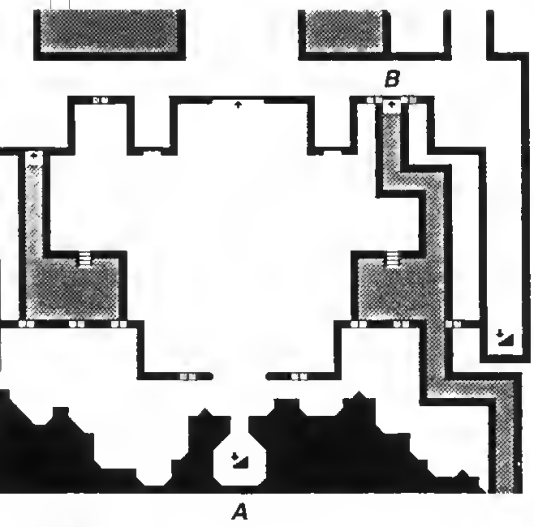
「父上たちに何をしたんだ！！」

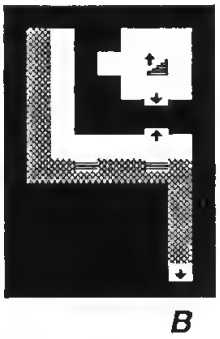
「父だと？　ちょうどいい、こいつらはなかなか口がかたいのだ。お前らにききたいことがある。さあ、くるんだ」

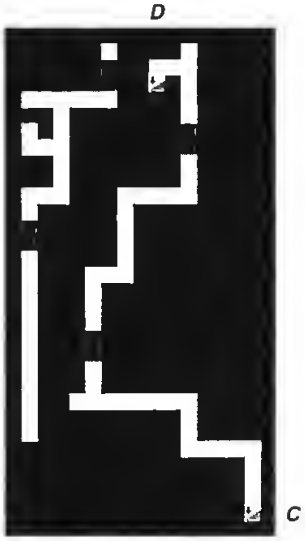
ダリスは気をまとって攻撃をする恐ろしいやつだった。気を使って、一瞬の間に気絶させてしまうのだ。『気付けぐすり』や『密造酒』それにリーフの呪文を使ってなんとか対抗し、倒すことができた。気をまとう前に、サイレスの呪文をかけられたらもっと闘いが楽だっただろう。ダリスからは『氷の杖』を手に入れた。

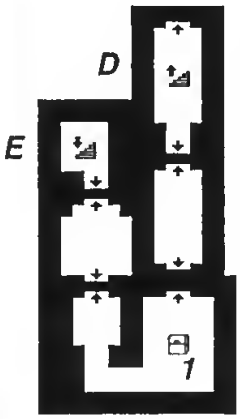
アトラスがロープをほどくと、セリオスは崩れるように倒れてしまう。と、その時イズーの町長が部屋に入ってきた。町長の正体は大盗賊ゲイルで、彼も救出しにきたのだ。アトラスは目的をはたし、８人の地上人は自分の世界へと脱出するのだった。

グロストス城　GLOSTOS CASTLE









部屋に入るとセリオス国王、エリオン国王、ゲイル3世がいる。そしてダリスがセリオスに拷問をかけている場合に出くわす。

①……密造酒

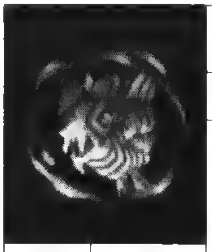
グロストス城の庭は、2匹のガードが巡回しており、各要所要所にもガードが常時警備しているので緊迫した雰囲気だ。この城は敵ばかりだが、庭をうろついているナレサ隊長と呼ばれる人物だけはちょっと違う。彼にギルモアの星を渡すと、右側の水路の見張りを連れてどこかへ行ってしまうので水路を使って城に入ることができるのだ。城の中には7匹のガードがいるが、普通のガードよりも強くなっているので油断をせずに戦うこと。

その他の地方　OTHER AREA

▼ロンド

呪文屋	ストールの書 エントの書	500Gold 500Gold

休業していたロンドの武器屋が呪文屋として、店を開いている。ここで売られる呪文は、シリカにいるアルノーが開発していた呪文である。彼はかしこさを上げる呪文を開発し、呪文の効果をあげようとしていたが、呪文能力を上げる呪文（エント）と呪文能力を下げる呪文（ストール）になってしまった。かしこさを上げることは失敗してしまったが、呪文の効果を上げることには成功したので、研究は成功したといえるだろう。



怪魚

イシュタ～イズー

2、3匹で行動している。不思議な泡に包まれており、この泡がある限り魔法攻撃以外は一切うけ付けない。イグナによってこの泡を割ることができる。他の呪文では泡は割れないので、まずイグナを使う必要かある。

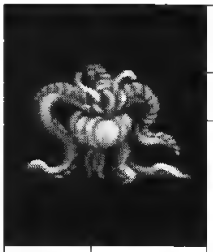
HP	136
攻撃力	54
防御力	20

ガード

イシュタ、アネスの塔

2人で行動している。ヒール、レスの呪文を使う。攻撃をかわして切り返してくることがある。切り返しによってダメージを受けることが多いので、呪文で攻撃するといいだろう。固定モンスターで2回しか会わない。

HP	149
攻撃力	58
防御力	27

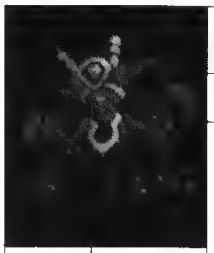


毒カヅラ

イシュタ～イズーなど

毒カヅラ1、2匹とホーボ1匹で行動している。レスの呪文を使う。毒を吐きかけて、相手を毒の状態にしてしまうのがちょっと厄介だが、フラムの呪文に少々弱いので、フラムを中心に攻撃していけば簡単に倒せる。

HP	73
攻撃力	45
防御力	38



触手妖虫

イシュタ～イズーなど

2匹で行動している。レス、パペピア、フラムの呪文を使う。特殊攻撃はしてこない。ただ、使用する呪文が結構多いのでやや手強い。特にレスの呪文を多用してくるので戦闘か長引いてダメージが蓄積される場合がある。

HP	157
攻撃力	72
防御力	42

ガード（城内）

グロストス城

2人で行動している。フラム、レスの呪文を使う。上段の構えをとることによって、相手の攻撃をかわすことができる。かわすと上段の構えを外すことになる。上段の構えから剣を振り下ろして攻撃をかけることもある。

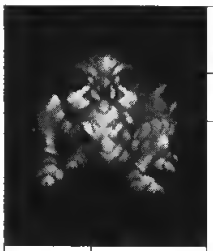
HP	257
攻撃力	128
防御力	50

ひげくじら

イシュタ～イズーなど

2，3匹で行動している。ひげをあやしく動かすことにより、相手を混乱させることができる。潮をふくと不思議なかさができ、このかさが呪文を跳ね返す能力をもっている。このかさはしばらくするとなくなる。

HP	120
攻撃力	49
防御力	29



鋼鉄アリ

イシュタ～イズーなど

3匹で行動している。レスの呪文を使う。2匹以下になると仲間を呼ぶことがある。怒ると目の色が赤から黄色に変わり防御力が10あがる。怒って防御力があがると倒すのに大変なのでできるだけ早く倒すこと。

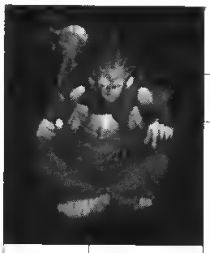
HP	118
攻撃力	49
防御力	31

ホーボ

イシュタ～イズーなど

いつも毒カヅラと一緒に行動している。ホーの呪文を使う。羽を揺り動かすことにより、相手を混乱させようとしてくるので要注意。混乱してしまうと致命的なダメージを受けることが多いので、毒カヅラより先にホーボを倒したい。

HP	100
攻撃力	55
防御力	31



魔界僧

イシュタ～イズーなど

HP	179
攻撃力	60
防御力	44

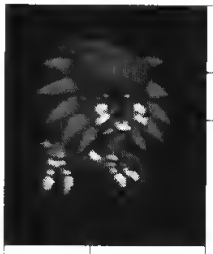
2、3匹で行動している。レス、ヒュール、プアゾの呪文を使う。また、水晶玉を輝かせることにより、相手全員のHPを半分にすることができる。かなり強いモンスターである。死ぬ間際には呪いの言葉を残して相手を混乱させる。

イグナの使者

イシュタ～イズーなど

HP	153
攻撃力	49
防御力	38

イグナの使者2匹とバレート1匹で行動している。レスの呪文を使う。杖をにぎりしめることにより相手にイグナの呪文と同じダメージを与える。またイグナの呪文を受けるとダメージ分、HPが回復するので使用しないこと。



バレート

イシュタ～イズーなど

HP	167
攻撃力	1
防御力	86

イグナの使者と共に行動している。ヘベタル、ヒュール、サクタス、サイレス、レスの呪文を使う。サイレスの呪文を唱えた後は必ず逃げしまう。また死ぬ間際に最後の力をふりしぼって仲間にレスをかけることがある。

杖使い

イズー～城など

HP	213
攻撃力	78
防御力	47

ダグニアといつも行動を共にしている。レス、フラムの呪文を使う。杖をかかげることにより、相手のHPを奪い自分のダメージを回復させることができる。あまり強くないので、まずダグニアを倒した方がいい。

ダグニア

イズー～城など

HP	320
攻撃力	109
防御力	42

ダグニア2匹と杖使い1匹で行動している。守備体勢をとりながら相手1人に目をつけて、次の番につめで相手を引き裂き、痛恨の一撃と同じダメージを与えることがある。守備体勢を取る前に倒しておきたい相手である。

ブラムナドッグ

イズー～城など

HP	218
攻撃力	83
防御力	23

3匹で行動している。レス、ブラムナ、ホーの呪文を使う。通常はかみつきで攻撃してくる。遠ぼえで仲間を呼ぶことがあるので、その前に仕留めたい。フラムの呪文は、ダメージを受けた分だけHPが回復してしまう。

ハンタークロー

イズー～城など

HP	257
攻撃力	112
防御力	40

2匹で行動している。ホーの呪文を使う。ときどき特殊攻撃で鋭いパンチを繰り出すときがある。このパンチを受けるとダメージが痛恨の一撃になり、頭がしびれ混乱状態になる。鋭いパンチがくる前に倒すべき相手だ。

雷娘

イズー～城

HP	230
攻撃力	67
防御力	44

主に1匹で行動している。レス、パペピア、ホーの呪文を使う。むちを振ると、稲妻をほとばしらせて、イグナと同じ効果の攻撃をする。また、イグナの呪文を受けるとダメージ分のHPを回復させ、攻撃力が高くなる。

ダリス　グロストス城

HP	1200	攻撃力	138	防御力	50

1人で行動している。レス、ヒュールの呪文を使う。ダリスは気合い入れることにより気を体にまとうことができ、このとき相手全員に70のダメージを与える。また気による攻撃で相手の胸をしめつけ、気絶させることもできる。ただし気を体にまとう前に呪文を封じてしまえば、ダリスは気を使うことができなくなる。ヒュールはわずかしかダメージが与えられないので、攻撃呪文はヒュール以外で戦わないと無駄なダメージを受ける。

●その他のアイテム

品　名	攻撃力	防御力	入手場所	効　果
戦士の笛	—	—	イシュタ〜イズーの間にある宝箱	地底の人にとって勇敢な戦士の証
ヨシュアの鏡	—	—	アルフ〜城の間にある宝箱	ヨシュアの目と同じ効果だが、何回使用しても無くならない
聖なる杖	+25	—	イズーから城の間にある宝箱	ホーと同じ効果
バクヤク	—	—	ボアート海運	戦闘中に使用すると敵全員にダメージを与える
キノコの王様	—	—	アネスの塔等	1人のHPを1000回復させる
ギルモアの星	—	—	第2章のイベント	セリオスが持っている宝石
眠りタケ	—	—	イシュタ〜アフルの間にある宝箱	戦闘中に使うと敵1人を眠らせる
イズー通行証	—	—	ユイシス	イズー〜城よりユイシスに入ると渡される通行証
アルフ通行証	—	—	ユイシス	アルフ〜城よりユイシスに入ると渡される通行証
氷の杖	+0	—	ダリスが持っている	ヒュールと同じ効果
密造酒	—	—	アルフ等	気絶した状態をHP全快の状態に回復させる

大攻勢

皇帝ゴドウィン2世のもとへ、ひとりのガードが駆けこんだ。

「陛下、例のやつらが何者かの手によって連れ去られました」

「何！？　レジスタンスか？」

「いえ、どうやらやつらの仲間が侵入しているそうですから、もしや……」

「おのれ!!」

やつらとは、セリオスら3人のことである。しかし、そのやつらを助けた仲間が、セリオスの息子アトラスであるということは、皇帝はまだ知らない。

皇帝は憤慨し、フラッドを呼びだす。

「やつらに手加減などいらぬ!!　フラッド、出せるだけのモンスターをすべて送りだすのだ。我々の力を思い知らせてやれ」

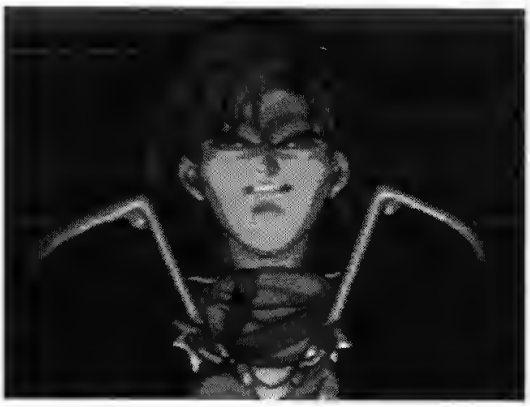
「はい、陛下」

うやうやしく下げる頭の中で、フラッドはアトラスたちに対する憎悪の念を静かに燃やしていた。

「野蛮人どもめ……。われわれを怒らせるとどうなるか、思い知るがいい」

一方、セリオスたちを救出したアトラスは、ワプの翼で一気にルディアまで脱出。そこで、ゲイルと名乗るイズーの町長の話を聞く。彼は、その名が示すとおり、実はゲイル3世の祖父なのだ。

彼の話によると、ある日、狼の口の近くに大地震によってできたと思われる裂け目を発見。その奥には、見たこともない地底の世界が広がっていた。その地底世界に住む者たちが、ゲイルの持っている食料などを非常に珍しがったため、彼はそこで商売を始めた。そして、いつのまにかイズーの町長になったのである。



その後、彼はセリオスが持っているはずのギルモアの星を地底世界で見つけた。そこで、情報を集めてみると、やはりセリオスとともに、孫のゲイル3世が地底に捕えられているという。

そして、何とか彼らを救出しようと、城の中に入り込んだら、アトラスと合流したというわけであった。

第3章◆ 竜の卵
DRAGON'S EGGS

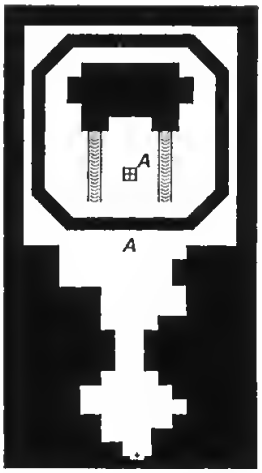
セリオスたち英雄は救出された。だが、彼らには休息が必要だった。しかし、イセルハーサを襲う災難は去ったわけではない。

モレストン共和国、ソルディス王国の2つの国で竜の卵からモンスターが現れなくなっただけなのだ。

残りの国では、前にもましてモンスターが現れるようになっている。いまこそ立ち向かう勇者が必要とされているのだ。セリオスたちに代わる、新しい勇者が。

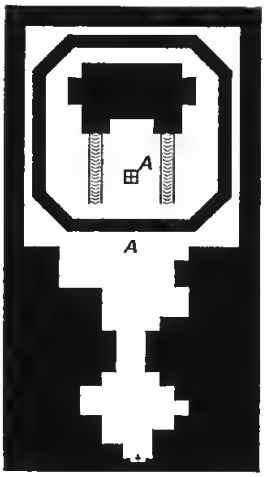
地下世界
UNDER WORLD

竜の卵（セリスの町）



壊滅したセリスの町の近くにあり、バーバラから竜の涙を受け取れば入れるようになる。ここに来るとランドーが勝手に装置をいじってしまうが、モンスターの出現は止まらない。

竜の卵（ナッシュの町）



竜の涙で中に入ることはできるが、モンスターの出現を止めることはできない。経験値稼ぎに適したポイントで、壊滅したナッシュの町の近くにある。

セリオスたちを救出アトラスたちだったが、事件はまったく片づいていない。逆に、モンスターの数が増えたという報告までは入っている。そして、セリオスたち英雄は、ひどい怪我のために休養を必要としていた。

モンスターの出現を止めるために、情報を仕入れようとゲイル町長はイズーへ戻っていった。フローラは女神フレイアを探しに行くために、モンスターを止めるために探索をしようとするアトラスと別れて行動することになった。フローラを１人で行動させるのは危ないと思ったのか、ランドーがついていくという。そのほうが、アトラスも安心だったので、そうしてもらい自分はシンディと２人で探索を続けることになった。

ファーレーン、ウオンリーク、ラヌーラとまわってみたが、モンスターはアトラスたち２人では、歯が立たないほど強くなっていた。逃げ回るようにして、話を聞いてまわったが、地上では謎をとくための情報は手に入らなかった。

イシュタへと飛び、レジスタンスのリーダーに聞いてみると、モンスターには手を焼いているがどうすればいいのかはまだわからないという。地上の竜の卵については見たことも聞いたこともないそうだ。

何も進展しないので、イズーへいってゲイルから話を聞こうとすると、町長の家の前でフローラとランドーがまっていた。竜の卵と女神フレイアは、何か関係があるらしいという。ヨルドに戻ってきたバーバラに詳しい話を聞こうと地上へ戻った。

ヨルドの聖域について、司祭バーバラに聞いてみた。バーバラは他言無用といってからアトラスたちに語り始めた。

「竜の卵とは、女神フレイアさまと唯一話のできる所なのじゃ。とはいっても、直接フレイアさまとお話ができるのではなく、ヨシュアさまをとおしてじゃがな。ヨシュアさまは女神フレイアの下僕で、天空のかなたから宇宙の力を送っており、その力をこの聖域で受けとめているのじゃ。わしは竜の祭のときに、おつげをいただいてきておるが、じつはおつげなどはないのじゃよ。わしはいつも中にはいると、昔からの教えどおりに、ある決められた手順でボタンを押すのじゃ。しばらくすると、ヨシュアさまから返事があり、いつもと変わらぬことを確認しているだけなのじゃ。これは、先祖からずっとこうしており、理由などわからぬが、ただ言われたとおりにしているだけなのじゃ」

こういうと、バーバラはアトラスに『竜の涙』を渡した。『竜の涙』があれば竜の卵に入ることができるのだそうだ。中に入って様子を見に行こうとするのだが、モンスターは強く、いまの装備では不十分だったので、イズーのヤミ屋で装備を整えた。その上でヨルドへと戻り、南にある竜の卵へと向かった。

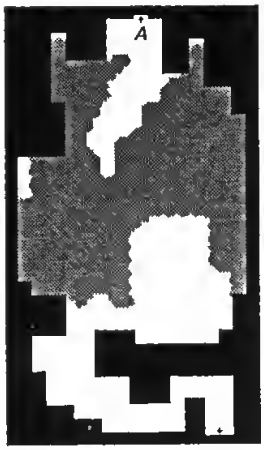
モンスターと戦うことを避けながら竜の卵へとはいると、中には不思議な機械がところ狭しとつまっている。アトラスたちは、何もできずにモンスターが送り出されいくのを見ているしかなかった。ランドーがとうとう我慢しきれずに装置をいじってみると、いったんは止まったかのようにみえたが、また動き出してしまった。これ以上いじるのは危険だったので、外に出ることにした。

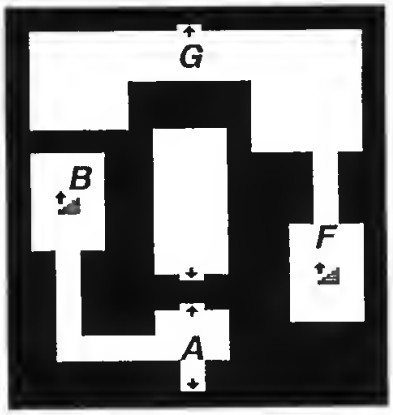
情報を求めてイズーへと行くと、ゲイルがナレサ隊長から情報を聞き出していた。それによると、地底人の中にはマスターと呼ばれる選ばれた人たちがおり、その中にはモンスターを作ることができるものもいるのだという。そのマスターは、いまはプロスの収容所に監禁され、複数のマスターを１人で兼任している奴がいるらしい。そいつが地上にモンスターを送り込んだのだ。プロスの位置はキュベラの村のさらに先にあるのだという。ゲイルはユイシス町にあるキュベラへの門の通行証を手にいれようともしたのだが、それは無理だったようだ。

アトラスたちはイシュタに飛び、レジスタンスの協力を仰ぐことにした。リーダーにプロスにいく方法はないかと聞くと、レジスタンスしか知らない抜け道があるという。サピアの湖の先に、キュベラへとつながる道があるのだ。湖は月によって流れが変わるので、行けるときと行けないときがあるが、もうそろそろ流れが変わるころだという。キュベラに行っても、あちらのレジスタンスに『戦士の笛』を見せれば協力してくれるそうだ。アトラスたちは、必要だと思われる装備を整え、サピアの湖へと向かった。

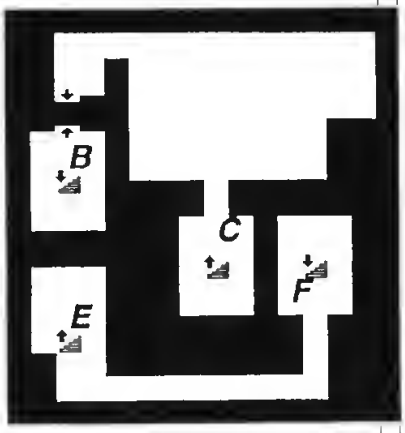
湖をまわるイカダに乗って対岸に渡り、先へと進むと考古学者のラルフが言っていた古代の塔らしき物があり、中の雰囲気はアネスの塔に似ていた。そして、塔にはモンスターが発生するプールがあり、光の柱に吸い込まれてどこかに飛ばされていた。

サピアの湖　LAKE SAPIA





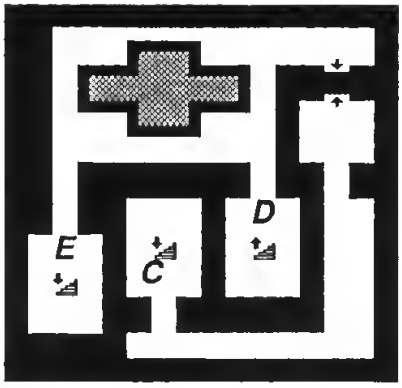
▲1階



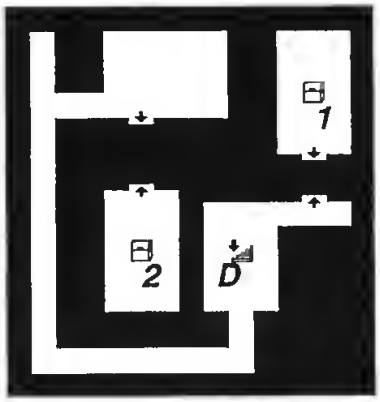
▲2階

途中の扉を開けると、モンスターを転送する装置が停止して、ラヌーヌ王国からモンスターがいなくなる。

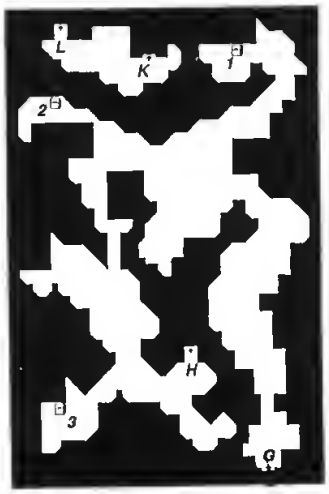
①……キノコの王様
②……スペルのゆびわ



▲3階



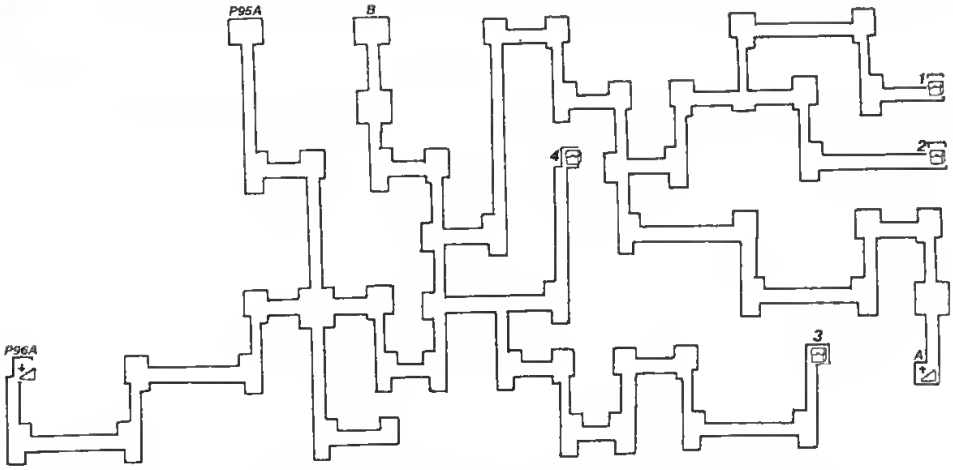
▲4階



中にある地下空洞。本来の通路ではないが、レジスタンスが連絡用に作り上げたものらしい。

①……眠りタケ
②……ランプ
③……ビスナの実

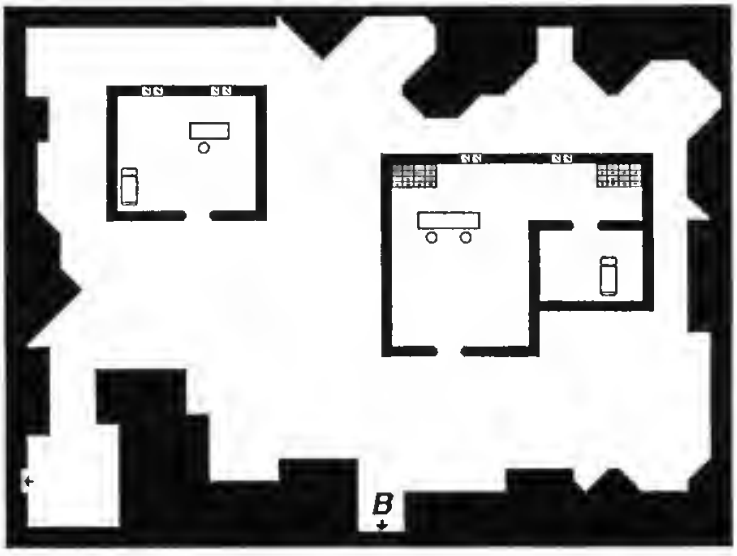
キュベラ〜プロス(A)　QUBERA〜PROS



①……眠りタケ
②……ランプ
③……回復キノコ
④……気付けぐすり

本来はキュベラからプロスに向かうときに通る洞窟だが、イズー〜城の間にあるサピアの湖を渡り、塔と地下空洞を越えてキュベラに向かうときにも通ることになる。さほど複雑では無いため、簡単に進むことができ、途中にいくつかある宝箱にも重要な品はないので、無視して先を急いでも構わない。

キュベラ　QUBERA



町にはレジスタンスの支部があり、建物の中にいる老人はイシュタにいるリーダーの友人で、キュベラにレジスタンスの支部を作った人だ。町中には武器を売るヤミ屋と、レジスタンス支部の前に見張りの男が1人、アジトの中には男が2人いる。アジト内の男と話せば、ウイルの抜け道の話を少しと、モーガンについての話を教えてくれる。第4章、終章でも再び訪れなくてはならない町だ。

人口	男5人、女2人、子供1人、老人1人、その他1人
産業	特になし

ヤミ屋		
	大地のおの	8000Gold
	必殺のつるぎ	4000Gold
	不死身のヨロイ	3500Gold
	無敵のたて	3000Gold

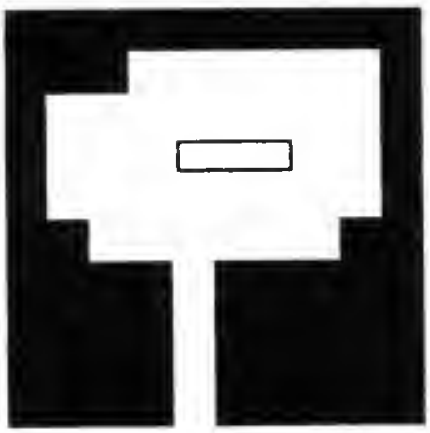
扉を開ければ、モンスターが出ていってしまいそうだったが、他に通れる通路もなかったので、先へと進んだ。氷の洞窟をぬけ、キュベラへと向かう。

キュベラの周辺のモンスターは、少し強くなっていたが何とかたどりつくことができた。そこで、プロスの位置を確認し、通路へと戻る。入り組んだ通路を進み、プロスについたものの、入るための手段が見つからない。キュベラで聞いた穴堀りのモーガンに話に行くしかないとキュベラから城への道を探索することにした。

モーガンの家についてみると、サミーという弟子と一緒に暮らしていた。

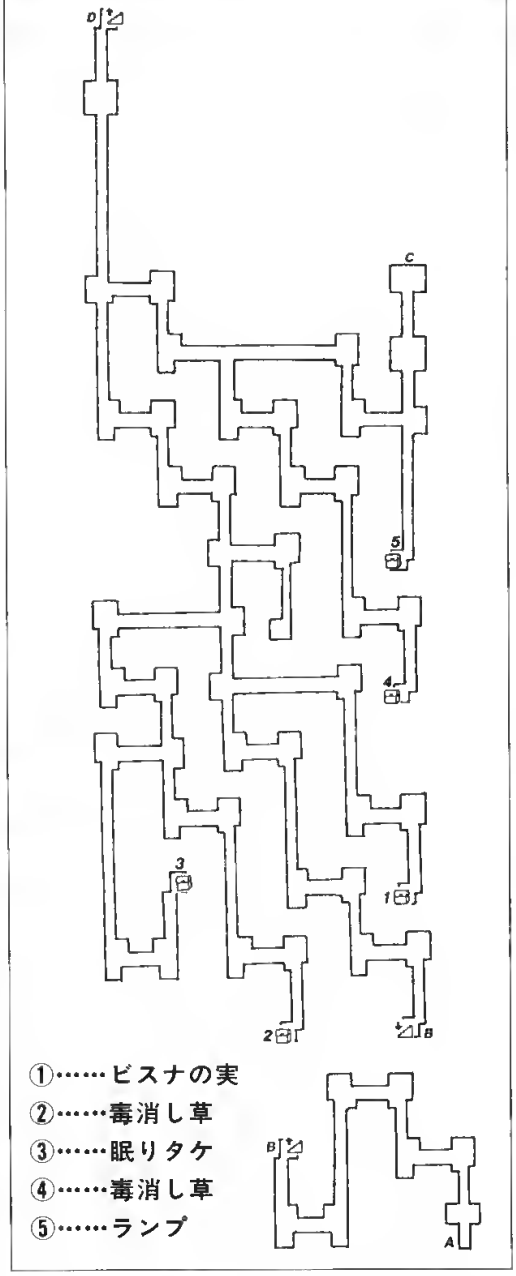
つらい思い出があるために、穴を掘ることを嫌がるモーガンに代わってサミーが穴を掘ってやるとプロスへ向かった。

モーガンの家 MORGAN'S HOUSE



モーガンは、自分の責任で他人が処刑されたことを悔やみ、レジスタンスに協力するのを辞めてしまった男だが、アトラスの説得で1回だけ手を貸してくれることになる。

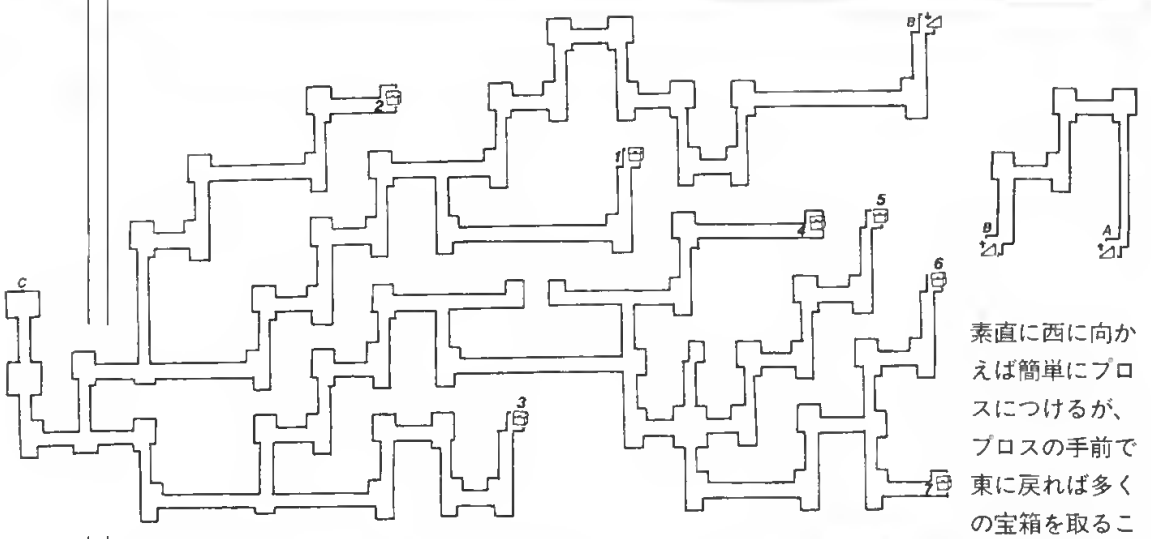
キュベラ〜城 QUBERA〜CASTLE



①……ビスナの実
②……毒消し草
③……眠りタケ
④……毒消し草
⑤……ランプ

キュベラからユイシスに向かう洞窟で、ユイシスの近くに住んでいるモーガンに会いに行くために通る。途中の宝箱には重要な品はないので、無視しても構わないが、モンスターが強くなっているので、経験点稼ぎはしておきたい。モーガンの家まで行ったあとは、すぐにプロスに戻っても問題はない。

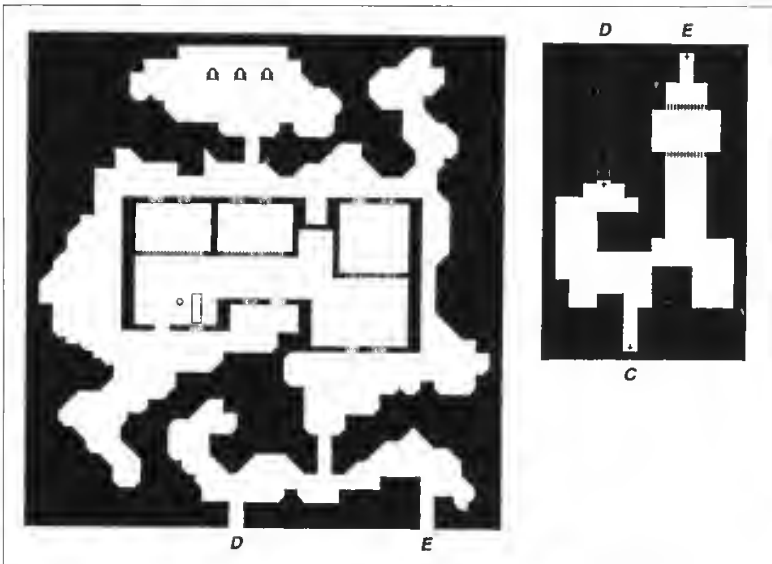
キュベラ〜プロス(B)　QUBERA〜PROS



①……ランプ
②……キノコの王様
③……大地のおの
④……密造酒
⑤……オプナのゆびわ
⑥……眠りタケ
⑦……マホウのゆびわ

素直に西に向かえば簡単にプロスにつけるが、プロスの手前で東に戻れば多くの宝箱を取ることができ、かなり貴重な品も入手できるので、面倒でも取りに行った方がよい。また、プロスに行ってから取りに行けば、全てを開けた後にワプの翼で簡単に戻ることができる。

プロス　PROS



プロスの入口には2重の門があって、その間にガードがいる。しかし、門に近づいてもこちらに全然気が付かないために、門から入ることはできず、キュベラで聞いた穴堀の名人に穴を掘ってもらって、そこから中に入ることになる。中には収容所があり、入口には2匹のポイズンガードがいる。3部屋の牢屋には、老人1人と男2人が入っている部屋が2つと、ヨシュアのマスターと、ヒストラのマスターがいる部屋が1つ。牢屋の鉄格子はシンディの力で破ることができる。

人口　ヨシュアのマスター、ヒストラのマスター、他10人

産業　特になし

急いでプロスまで追っていくと、壁に穴を掘っている最中だったが、岩が掘っている先にあって、なかなか掘り進むことができないでいた。やっぱり弟子のことが心配なのか、後を追いかけてきたモーガンがかわりにプロスの収容所へと続く穴を掘ってくれた。

中に入って、収容所の壁沿いに歩いていると、中の声が漏れてきた。フラッドという人間と２人のマスターがはなしているようだったが、会話の中でフレイアのマスターという言葉が出てきた。女神フレイアと関係あるのだろうか、そんなことを考えながら聞いていると、その他にも、皇帝に協力するとか、騙されているとかいうセリフも聞きとれた。皇帝に協力しないマスターたちは一生収容所で暮らす事になるぞと捨てぜりふを残し、フラッドが去る。交渉は結局決裂したようだった。

入り口へと進んでみると、さっきフラッドと呼ばれていた男が、脇を通りすぎていった。こちらに何も注意をはらわなかったので、攻撃されることもなかった。

入り口に待っていたポイズンガードはそういうわけにはいかなかったが、倒すことができた。収容所の中にはいると、シンディが体当たりで牢を破り、皆を救出することができた。奥の牢に捕まっていたのがマスターたちだった。２人は、ヨシュアとヒストラのマスターだと名乗り、竜の卵からモンスターがでなくなるようにする操作方法をおしえてくれた。収容所に捕まっていた人をどうしようかと思っていると、レイシアが来てくれたので任せることにして、アトラスたちは地上の竜の卵へと向かった。

その他の地方　OTHER AREA

▼イズー

ヤミ屋	必殺のつるぎ	4000Gold
	不死身のヨロイ	3500Gold
	無敵のたて	3000Gold

▼ネリア

男	災害のお守り	100Gold

▼スエル

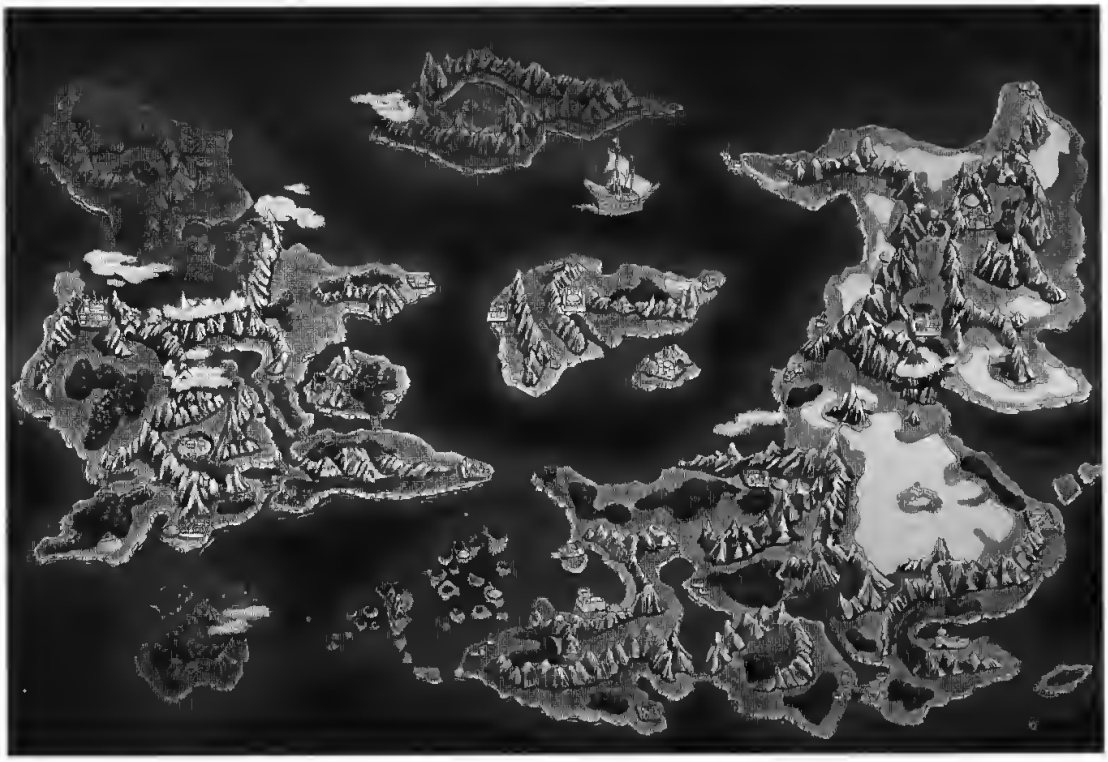
ジゴ	一晩	0Gold

▼ラルファ

呪文屋	戦士のつるぎ	12000Gold
	バトルスーツ	10000Gold
	いにしえのたて	8000Gold

第３章ではイズーにもヤミ屋があるので、初めの頃はここで武具を買い揃えておくといいだろう。序章のときのネリアでは、災害のお守りを７つも買った男が災害のお守りを売りに出していたが、すでに６個売れてしまったため、１個しか買うことができない。はやらなかったスエルの宿屋は晴れて再開し、アトラスたちには無料で寝床を提供してくれる。第３章の途中、モーガンにプロスへの抜け道を作ってもらった後でラルファの呪文屋にいくと、呪文以外に武具も売りに出すようになっている。竜の卵に入る前に、ここで武具を買い揃えておくことを忘れずに。

地上世界
TERRESTRIAL SPHER



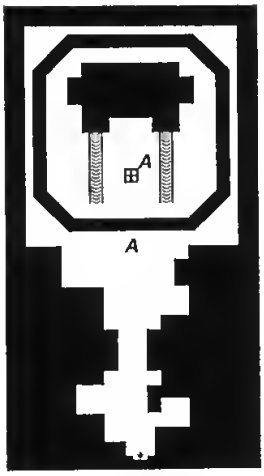
地上に戻ったアトラスたちは、ラヌーラ王国の竜の卵も正常に戻ったことをしった。前の出来事から考えて、サピアの湖にあった古代の塔の扉を解放したためにラヌーラの竜の卵が正常に戻ったのだろう。

赤く染まっている竜の卵は、ファーレーン王国のクルスの村があったところと、ウォンリーク公国のマスクーンの町があった場所、それにマクネル島にある3つだった。

1つづつ止めに行くことにしたが、うろついているモンスターが強く、強い武器が必要だった。いろんな町が探してみると、ラルファの港で『戦士のつるぎ』『バトルスーツ』『いにしえのたて』という骨董品だが強力な武器を売っているのを見つけた。買揃えると修行をかねて、町のすぐ側でモンスターを倒してお金をためていった。

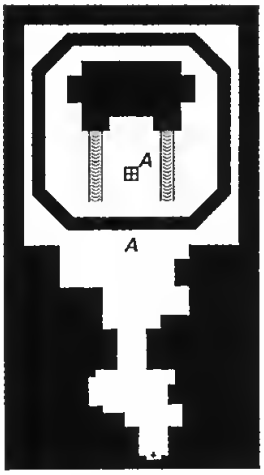
最初に向かったのは、ファーレーン王国のクルスの村の脇にあった竜の卵。モンスターの間をぬうようにして近づいていき、中にはいると制御盤をヨシュアのマスターが教えてくれたとおりに動かしてみる。すると、モンスターが出てこなくなり、ファーレーン王国のモンスターは消えてしまった。

竜の卵（クルスの村）



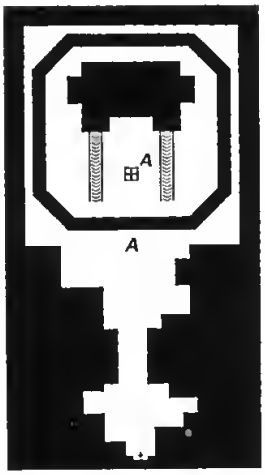
中の装置を止めることはできるが、強力なモンスターが出現しているので、それに応じた装備を身につけておかなければ、竜の卵に近づくことは難しいだろう。

竜の卵（マクネル島）



マクネル島の竜の卵は、町から離れた場所にある。この中に出現するモンスターは強いので、経験値を稼ぐには適している。また、モンスターの発生装置を止めることもできる。

竜の卵(マスクーンの町)



壊滅したマスクーンの近くにあり、最後までモンスターが出現している竜の卵。第３章最後のボス、ギャノアがいて、このギャノアを倒すことができれば、第3章は終了する。

残るはウォンリーク公国の２つの卵になった。ラルファの港から、マクネル島の卵へと向かい、これも停止させる。

最後の竜の卵へは、リーゼルの町から向かった。マスクーンの町の残骸の隣にある卵に入り、制御盤に近づくと、そこにはギャノアが待っていった。自らの身体を改造し、強化したギャノアは炎を操り、攻撃をかけてくる。

フローラやランドーなどは何度も気絶させられてしまう。リーフの呪文で何度でも立ち上がり、諦めずに攻撃を繰り返す。そしてアトラスの上段からの一撃が叩きつけられ、ギャノアは倒れた。

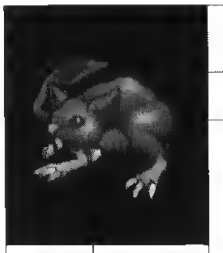
ギャノアの身体から『杖のかけら』がこぼれてきた。これが、炎を操っていた秘密なのだろう。装置を止め、ようやく地上にモンスターの影はなくなった。

モーンガー

キュベラ〜プロス

HP	434
攻撃力	141
防御力	92

2匹で行動していたり、陸クラゲやロングアージと共に行動している。ダナムの呪文を使う。HPが少なくなると逃げだし、HPを回復させて帰ってくる。またやりで攻撃されると痛恨の一撃と同じダメージを受ける。



レッドラット

キュベラ〜プロス

HP	323
攻撃力	111
防御力	80

2匹で行動している。イグナの呪文による攻撃はダメージを受けるが、同時に自分の体にエネルギーが蓄えられる。そして自分の番にそのエネルギーを一気に放出して、イグナと同じ効果の攻撃をかけてくる。

陸クラゲ

キュベラ〜プロス

HP	394
攻撃力	143
防御力	94

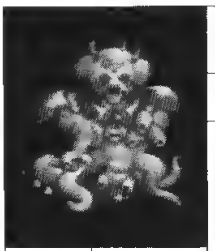
陸クラゲ2匹とモーンガー1匹で行動している。ヒュールの呪文を使う。かさをひろげることにより、防御力が16上がる。この状態だと防御力が非常に高くなり倒し難くなるので、できればかさをひろげる前に倒す。

ダンキ

キュベラ〜城など

HP	204
攻撃力	154
防御力	119

3匹で行動している。レス、フラム、ホーの呪文を使う。数が少なくなると、仲間を呼ぶことがある。HPが少なくなると別の獲物を見つけて飛んでいってしまう。ゴーリキュに取り付いてゴーリキュの攻撃力を強くする。



デ・オクト

キュベラ〜プロス

HP	210
攻撃力	91
防御力	80

デ・オクト2匹とブランナ1匹で行動している。イグナの呪文を使う。仲間を呼ぶことがあるが、誰も助けに来ない方が多い。たいして強くないがイグナの呪文を使うので、なるべくダメージが大きくなる前に倒すように。

ゾリアード

キュベラ〜城など

HP	606
攻撃力	175
防御力	111

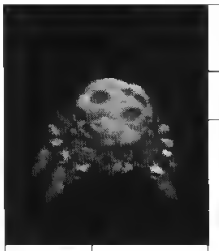
2、3匹で行動している。レス、プアゾの呪文を使う。しっぽの針を自分の背中に刺すことにより、攻撃力を30あげることができる。レスの呪文を使うので、戦闘が長引くことが多いが、さして強い相手ではない。

ブランナ

キュベラ〜プロス

HP	175
攻撃力	114
防御力	60

デ・オクトと共に行動している。サクタスの呪文を使う。キリを吹き出すと、呪文以外の攻撃を受けなくなり、また攻撃は必ず不意打ちになる。攻撃呪文を使用すると、このキリを払うことができる。よって戦いは呪文中心になる。



ロングアージ

キュベラ〜城など

HP	514
攻撃力	159
防御力	108

つねにロングアージ2匹とモーンガー1匹で行動している。飛び跳ねての攻撃を受けると3倍のダメージを受けてしまう。基本的な攻撃力が比較的高く、特殊攻撃もかなり強力なので、すばやく倒してしまうこと。

ゴーリキュ

キュベラ〜城など

HP	790
攻撃力	160
防御力	109

2匹で行動している。フラム、プアゾ、ホーの呪文を使う。ゴーリキュが何か気配を感じると、ダンキと合体して強力になる。合体すると攻撃力が約25あがり、攻撃が2回連続攻撃になり、ダメージが大きくなる。

ギュード

ラヌーラなど

HP	494
攻撃力	107
防御力	63

2匹で行動している。サイレスの呪文を使う。フラムの呪文による攻撃を受けると、興奮して防御力が16あがる。呪文攻撃をするならフラム以外で行なうことになるが、普通に戦闘しても簡単に勝てる相手ではある。

ポイズンガード

プロス

HP	546
攻撃力	184
防御力	127

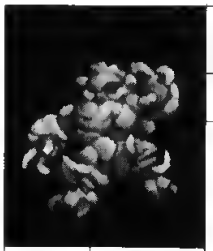
2人で行動している。持っている怪しげな技を披露することで相手1人を眠らせることができる。また毒ガスをだすことで、攻撃をかけてくる者に毒攻撃をかけます。なお、プアゾの呪文はポイズンガードには効果がない。

クラック

ラヌーラなど

HP	291
攻撃力	149
防御力	22

2、3匹で行動している。ヒュールの呪文を使う。攻撃力は高い。また、体当り攻撃をかけてくることもあり、命中すると痛恨の一撃と同じダメージを受ける。しかし、防御力は低いので倒すことは比較的容易だろう。



ブードゥー

ラヌーラなど

HP	425
攻撃力	100
防御力	34

3匹で行動しているか、ブードゥー2匹とシャンシャン1匹で行動している。初めのうちはラヌーラで見られるが、途中で地上からいなくなる。3章では弱いモンスター部類なので、経験値を稼ぐのに丁度いいだろう。

気功うさぎ

ウォンリークなど

HP	560
攻撃力	303
防御力	134

3、4匹で行動している。シレントの呪文を使う。気を発することによって、痛恨の一撃と同じダメージを与えることができる。攻撃力が高いうえ、数も多いのでかなりの被害を覚悟しなければならないので厄介だ。

シャンシャン

ラヌーラなど

HP	132
攻撃力	85
防御力	54

ブードゥーと行動している。レス、イグナの呪文を使う。ブードォーと同じく、初めのうちはラヌーラで見られる。イグナの呪文を使うので、ブードゥーよりは手強いがそれほど警戒しなければいけない相手ではない。

ダークリア

ウォンリークなど

HP	450
攻撃力	275
防御力	135

2匹で行動している。ヒュール、ヒュドナの呪文を使う。通常攻撃はペットが行い、本人は呪文で攻撃を行なう。ヒュールの呪文を受けるとダメージ分HPが回復するので、ヒュールの呪文は使わないようにすること。

ヌカッチ

ウォンリークなど

ヌカッチ2匹と甲速虫1匹で行動している。回復のヨロイを装備しているときは、守備体勢をとるとHPが400回復する。また、回復のヨロイを脱ぐことがあり、そのときは防御力が19減るが、攻撃力が36、すばやさは12上昇する。

HP	735
攻撃力	298
防御力	149

甲速虫

ウォンリークなど

ヌカッチと共に行動している。サイレスの呪文を使う。ヌカッチと甲速虫のコンビは、サイレスの呪文しか使わないので、それほど恐い敵ではないが、サイレスを唱えられる前に甲速虫さえ倒してしまえば、より楽に勝てるだろう。

HP	583
攻撃力	272
防御力	130

ギャノア

ウォンリーク

HP	2200	攻撃力	294	防御力	140

3章のボスともいえるモンスターで、1人で行動している。フアゾ、シレントの呪文を使う。炎をあやつることによりブラムナと同じ効果の攻撃を行える。フアゾの呪文は効果がなく、フラムの呪文に対してはダメージ分だけHPが回復するので使用しないこと。また攻撃呪文に対してかなり耐性があるので、攻撃呪文のダメージはかなり低いものとなる。よって、通常攻撃を主に使ってダメージを蓄積させて倒す、最もオーソドックスな戦闘になるだろう。

●その他のアイテム

品名	攻撃力	防御力	入手場所	効果
竜の涙	—	—	第3章のイベント	竜の卵に入れるようになる。
スペルのゆびわ	—	—	キュベラ〜プロスの間にある宝箱	呪文能力が+100される。
オプナのゆびわ	—	—	キュベラ〜プロスの間にある宝箱	攻撃力が+100される。
マホウのゆびわ	—	—	キュベラ〜プロスの間にある宝箱	攻撃力が+20される。
キュベラ通行証	—	—	ユイシス	キュベラ〜城よりユイシスに入ると渡される通行証。
杖のかけら	—	—	ギャノアが持っている	シリカのディームに渡せば、ブラムナとヒュドナを作ってくれる。
回復のヨロイ	—	+80	ヌカッチが持っている	戦闘で守備体勢にするとHP400まで回復

平安ー破壊

アトラスたちの必死の努力により、各地の竜の卵はから赤い光が消え去り、もとの青く輝く卵に戻った。当然のごとく、モンスターももう竜の卵から大発生することもない。混乱のイセルハーサの地に、再び平和が戻ったのである。

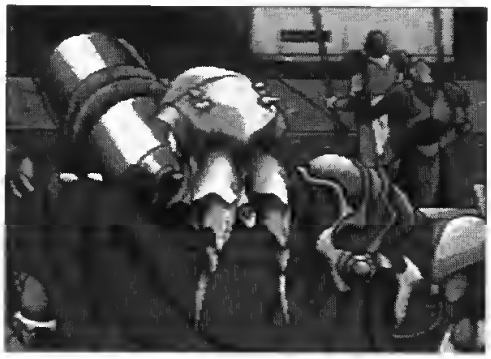
そして、アトラスは竜の卵に入るために借り受けた竜の涙をバーバラに返すため、ヨルドへと足を運んだ。

バーバラと会い、竜の涙を返そうとしたその刹那、フローラが強烈なイメージを見た。地底世界のイシュタの町が皇帝に滅ぼされたというのである。

確かに、まさにそれと同じとき、地底世界は大混乱の最中にあった。

皇帝ゴドウィン2世が、大軍を率いてイシュタの町に攻め込んだのである。イシュタには、レジスタンスの隠れ家がある。皇帝は、その忌まわしきレジスタンスどもを排除するために、町ごと滅ぼそうというのだ。

皇帝軍は、レジスタンスとともに、何の関係もない町の人々さえも捕えた。そして、筒状のものの先から強力な稲妻のような光を発する奇妙な武器を使って、町を破壊しつづけた。このような武器は、アトラスたちのすむ地上世界では存在しないものだ。破壊力も中途半端なものではない。



やがて、イシュタの町は廃墟と化した。

まさにフローラは、自身の持つ特殊な力で、その瞬間を垣間見たのである。

イセルハーサ、つまり地上世界は元どおりの平和を取り戻すことができた。しかし、地底世界はまだ混沌としたまま。フローラ、そしてアトラスとしては、そのような事態を黙って見過ごすことはできない。アトラスたちは、悩んだ末、地底世界に赴くことを決意。地上で必要な準備を整えた後、一行は地下へと再び降りて行くのであった……。

第4章◆ 暗黒の支配者
THE PRINCE OF DARKNESS

アトラスの活躍によって地上のモンスターは消え去った。

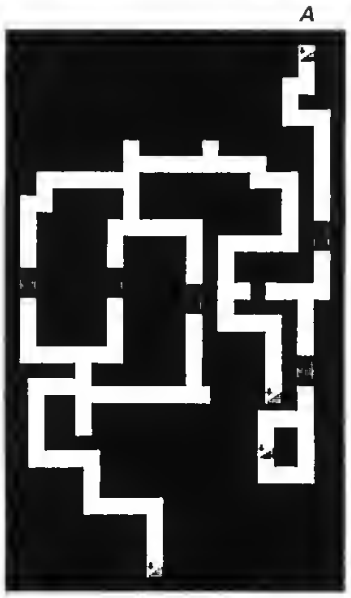
だが、平和が訪れたわけではないのだ。モンスターの出現が止まっただけで、災厄を起こした原因は解決されていない。

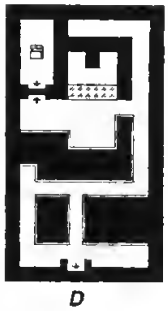
地下世界では、新たな破壊が行なわれ、イシュタが瓦礫の山と化した。イセルハーサの平和のため、戦うべき相手はまだ残っているのだ。

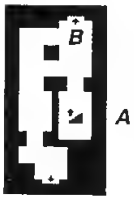
そして、それを知るのは、英雄アトラスたちだけなのだ。

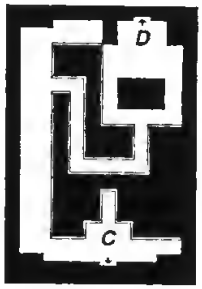
地下世界
UNDER WORLD

グロストス城 GLOSTOS CASTLE









城に連行されると、セリオス達が捕らわれていた部屋に入れられる。ここから脱走して、城の外に1回出た後に左の水路より再び侵入する。ダクトを通って、屋上に上がり、もう一つの階段を使って下に降りる。そのまま進んで部屋の右下を通って上り階段のある部屋に入る。この階段を上がると別のダクトに入れる。ここでの地図は終章のグロストス城（別館）を参照のこと。

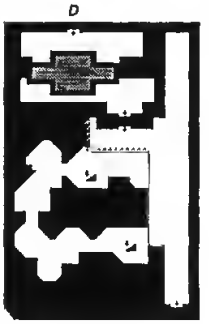
ヨルドの港からイシュタへ飛んできたアトラスたちが目にしたのは、完全に破壊されたイシュタの姿だった。ここにいても、なにもわからないので、他の町にいってみることにした。アフルへと向かい、話を聞いてみるとレジスタンスに関わりたくないと冷たい反応しかしてくれない。彼らの話をまとめると、イシュタの住人はレジスタンスでないものも含め、全員捕まってしまったらしい。そのやり方を見て、臆病になってしまったのだ。

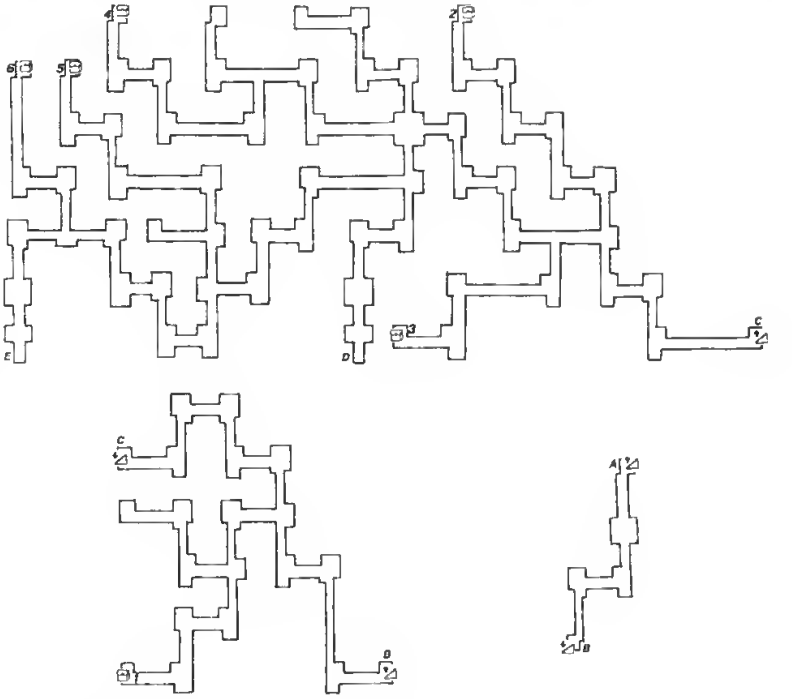
イズーはどうなっているのか見にいくと、大盗賊ゲイルと使用人は城につれていかれたという。キュベラへ飛んでみると、レジスタンスの影はなく、イシュタで捕まった人たちがベルンの収容所につれていかれたらしいという話を聞けた。

ユイシスへ飛んで、城への門を守っているガードにわざと捕まり、城に潜入することができた。セリオスたちが拷問されていた部屋に閉じこめられたので、どこへいけば外に出られるのかもわかった。城につれてこられたはずのゲイルを探すため、ひとまず脱出し、城の城門まで戻ってくる。門はどれも堅く閉ざされ、入ることができない。反対側にも水路があったので、そこを辿ってみると城の中へと潜入することができた。城の内部を探索し、城門の上に出たり地下へ降りたりしているうちに、奥へと進みフラッドがなにかの作業をしている場所についた。彼と話してみると、地上世界の竜の卵が止められ、その代わりに地下世界にモンスターがうろついていることや、イシュタが破壊されたことをしらなかった。

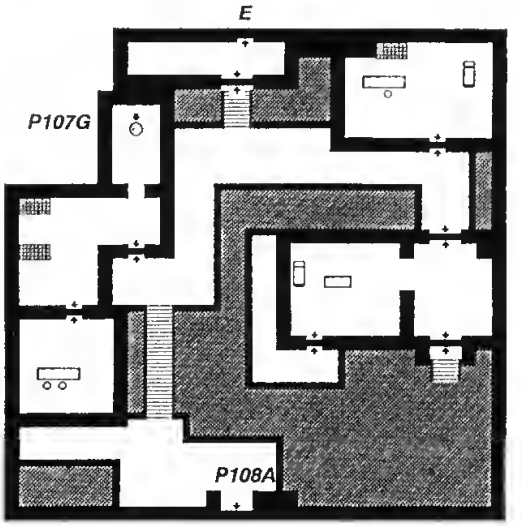
ウイル〜城　WILL〜CASTLE

①……ランプ
②……ランプ
③……キノコの王様
④……撃破のつるぎ
⑤……ビスナの実
⑥……眠りタケ





ウイル　WILL



フォーゲスタの町。最初に来たときにはゲートが閉じていて中に入れないが、ケリイの部屋にいるレイシアの会話を聞くことだけはできる。

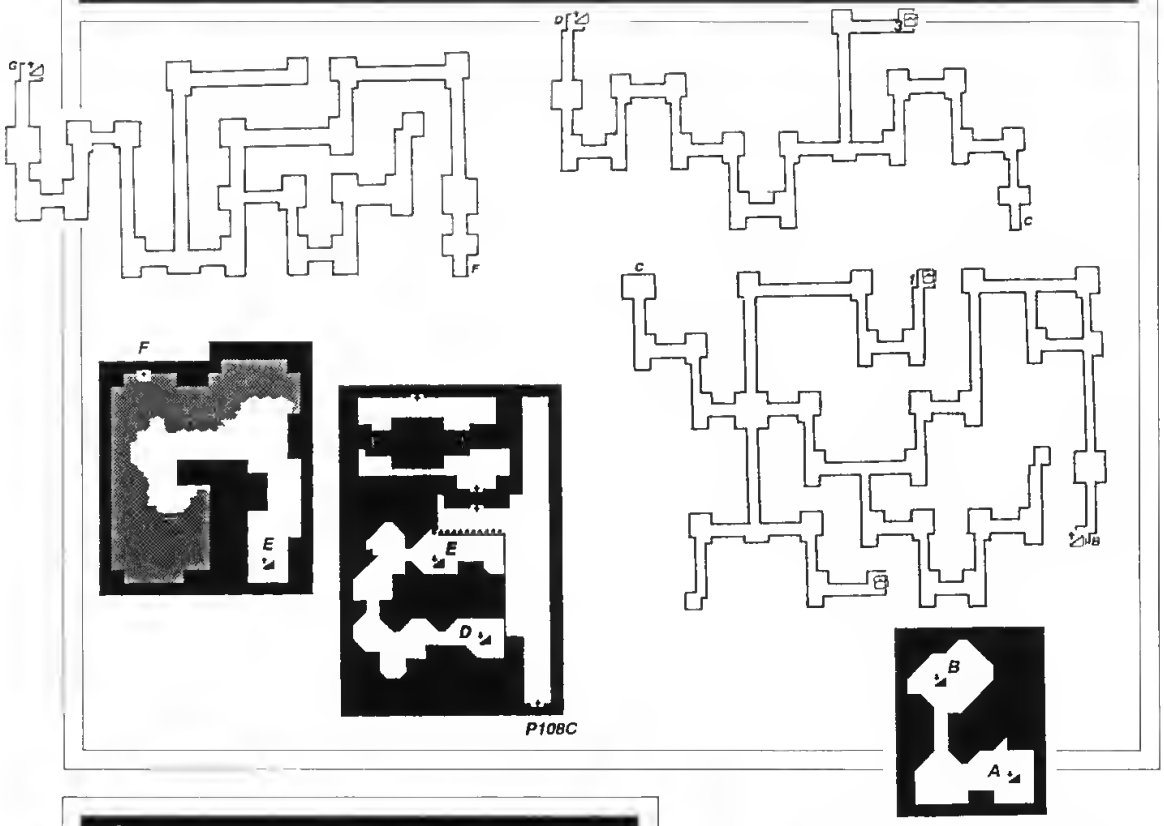
入口にあるゲートは、ベルン収容所から犯罪者が脱走を企てた場合に、逃げられないようにするために閉鎖してしまうらしい。老人１人のいる部屋と、男１人がいる部屋と、ケリイのいる部屋があり、町中には２人の女が歩き回っていて、武器と防具を売るヤミ屋もいる。このヤミ屋が扱っているのは、「理力〜」系の剣と鎧、そして盾だ。

また、ケリイの部屋はレジスタンスの秘密の抜け道戸つながっているので、ここからキュベラへと抜けていくことができるのだ。

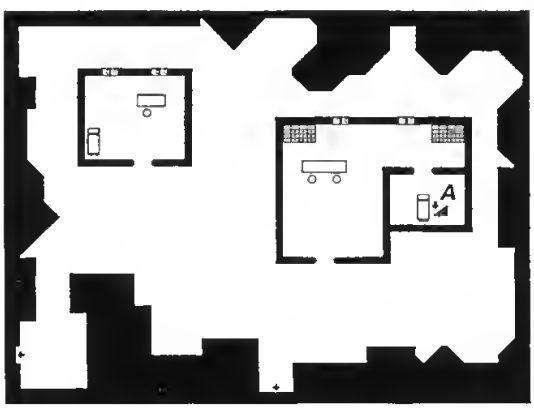
人口	ケリイ、男１人、女２人、老人１人、その他１人
産業	漁業

ヤミ屋	理力のつるぎ	50000Gold
	理力のヨロイ	40000Gold
	理力のたて	30000Gold

キュベラ～ウイル　QUBERA～WILL



キュベラ　QUBERA



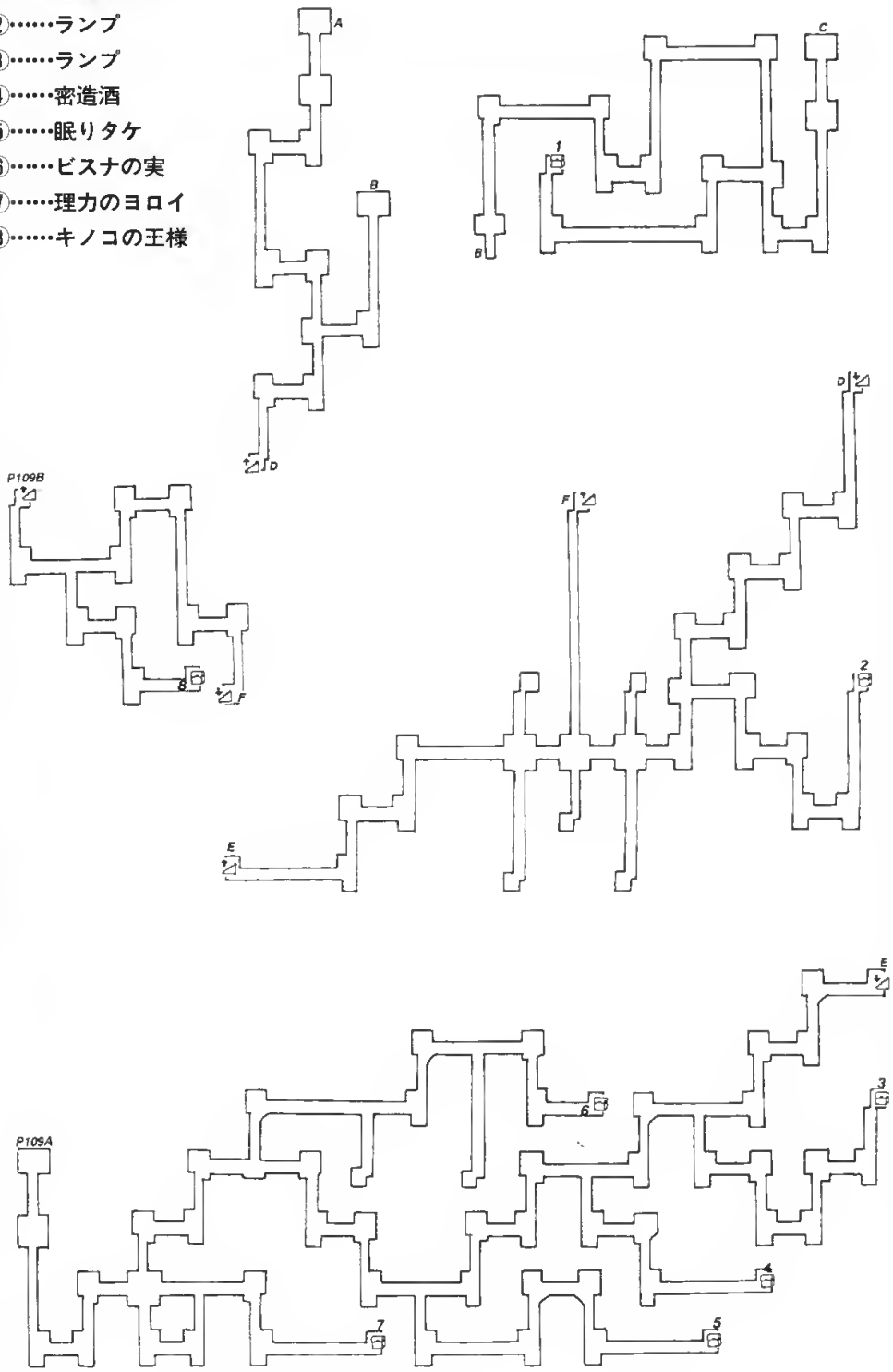
キュベラの大きな建物の奥、子供が寝ていたベットを動かすと、隠されていた階段がでてくる。この隠し階段の先に、キュベラからウイルに向かうための通路があるのだ。

奥へと逃げたフラッドを追っていこうとすると、フローラがおかしな状態になった女神フレイアを感じるらしい。フローラが回復すると、奥へと進む。

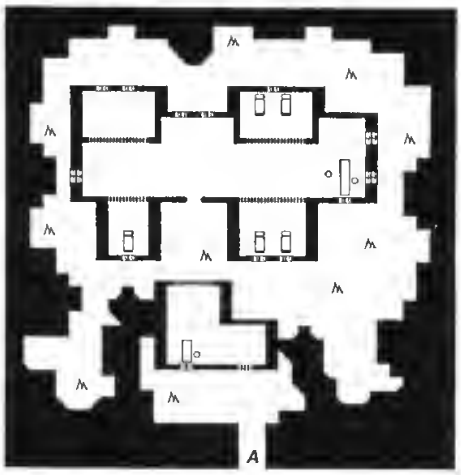
先の部屋では、フラッドと皇帝が話をしていた。見ていると床の下へ消えていった。その後をついていこうとしたが、部屋の中にはいることはできなかった。まわりを調べてみると、宝箱の前にゲイルがいた。彼によると、イシュタを破壊した兵器は、一撃でそれを成し遂げたそうだ。そして、レジスタンスやマスターはウイルの先にあるベルンの収容所にいるという。そこへ行くために必要な『ウイルの通行証』ももらえたので城を脱出する。

ウイル〜ベルン　WILL〜BERN

①……幸運のゆびわ
②……ランプ
③……ランプ
④……密造酒
⑤……眠りタケ
⑥……ビスナの実
⑦……理力のヨロイ
⑧……キノコの王様



ベルン BERN



人口 レイシア、ボザ、男4人、老人2人

産業 特になし

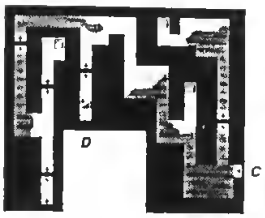
ベルンは、ファーゲスタにある収容所だ。収容所の入り口はガードが堅く、侵入するのは不可能に思われるが、ここにはレジスタンスたちが捕らわれているので、なんとしても入り口を開けさせないわけにはいかない。

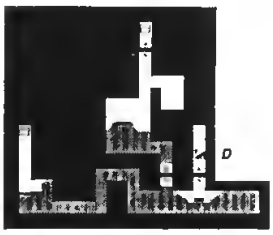
そこでガードの会話を盗み聞きしてみると、どうやらこの収容所をまんまと脱走した者が、ウイル〜ベルンの間の何処かにいるらしい。その脱走者とは、ネサの辺土へと続く洞窟に潜んでいる、ナレサ隊長だ。この男に会って手を貸してもらえば、収容所へ侵入する手助けをしてくれるのだ。

収容所の中には、老人1人の部屋、男3人の部屋、老人1人と男1人の部屋、レイシアとボザの部屋の4つかある。レイシアを助けると、プロスでマスターたちが処形されることを知らされる。

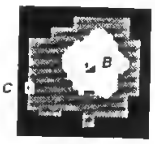
ネサの辺土・試練の洞窟

▼試練の洞窟





▼ネサの辺土



ファーゲスタの地底湖。大地震のときに試練の洞窟とつながる穴ができてしまったため、地上ともつながっている。しかし、途中にある深い水路が、地上への道を塞ぐ。

ここに来るまでに持ち物がだいぶ増えたので、ルディアの城へ預けにいく。そのときに、ランドーが『杖のかけら』のことを思い出した。魔法のことならシリカへ行けばわかるだろうと訪ねてみると、ディームという老人が新しい呪文を完成する材料となった。実験するために使ってくれと『ブラムナの書』と『ヒュドナの書』をもらった。呪文を覚え直し、ユイシスへと飛んだ。

ウイルへの門を出ると、ヤミ屋がおり『撃破のつるぎ』という強力な武器を買うことができた。

ウイルまでの道のモンスターは強かったが、アトラスたちは武器を強力にしていたおかげで行き着くことができた。

ウイルについてみると、入ることができない。どうにかして開けられないものかと調べていると、壁越しに声が聞こえてきた。レイシアが、キュベラのレジスタンスを連れてくるというのだ。アトラスたちはいそいでキュベラへと飛びレイシアを待つことにした。アトラスたちがついてみるともうそこにはレイシアとボザがついていた。話があるというのでついていくと、ベルンの収容所からつかまった仲間を救出するのだという。協力するというと、明日に計画を実行するという。アトラスたちが寝ると、レイシアは自分たちだけで救出をしたいと置き去りにして行ってしまった。目が覚めて、置き去りにされたことを知ったアトラスたちは追っていこうとしたが、入り口の見張りは出て行っていないという。町の中に抜け道があるはずだと捜し廻ると、風邪で寝ていた子供のベットの下に階段が隠されていた。

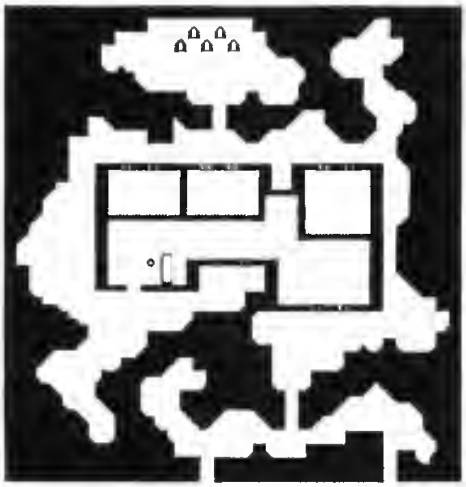
階段を降りウイルへ向かおうとすると、通路の途中にカザズームが待ち構えていた。武器の攻撃をはじく氷の壁ごしにヒュドナの呪文を唱えてくる手強い敵だった。ブラムナの呪文で壁を溶かし、攻撃が通じるようになったと思うと分身して攻撃してくる。そのうえ『回復きのこ』を使って自分を癒す頭もあった。だが、アトラスたちは勝利をおさめ先へ進むことができた。ウイルにつき、レジスタンスのメンバーに訪ねるとレイシアとボザは先にベルンへ向かったという。間に合うように行けるか心配だったが、急いでベルンへと向かう。ヤミ屋が店を開いており、装備の強化もできた。通路を走るように進んでいったが、道を知らないため、ネサの辺土などの関係ない所に迷いこんだりしたが、ベルンの収容所についた。門が閉じられていて、入ることができなかったが、兵士の話を聞くとレイシアたちは捕まってしまったようだ。

他にも城門のガードの隊長が反乱を起こし、失敗して追われているという。それも、ベルンとウイルの間のどこかに隠れているそうだ。この状況で、アトラスたちの味方となってくれるのはその人物ぐらいしかいなかった。ベルンとウイルの間の道は、ほとんど通ったアトラスは、もし隠れているとしたらまだ探索していないネサの辺土だと思った。ネサの辺土へ飛び、探してみるとナレサ隊長が隠れていた。

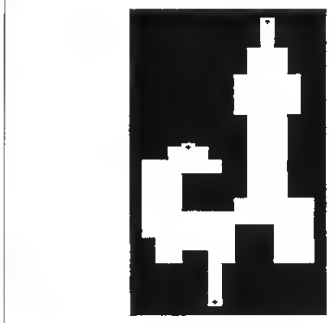
彼は、皇帝の独裁政権のやり方に反対し、マスターたちを指導者とした政治を求めたのだが、計画の途中で裏切りに合い逃走することになったのだという。アトラスがベルンへ救出に行く計画を話すと、協力してくれるという。急いでベルンへと向かい、入り口のガードをだまして潜入することができた。中に入り、マスターを探したがどこにも姿がない。捕まっていたレイシアに話を聞くと、プロスでマスターたちが作らされた新しい兵器でまもなく処刑されるという。捕まっている連中は任せて、アトラスたちはマスターを助けにプロスへと飛び、処刑の指揮を取るディゲンスに攻撃を仕掛ける。

ディゲンスも身体を改造されており、呪文と毒を持つ尻尾によって攻撃してきた。アトラスたちは、サイレスの呪文で呪文をかけられないようにし、持っていた『毒消し草』で毒に対抗し、『レストナキノコ』で治療しながら戦い、何とか勝利をおさめた。こいつは『賢者のゆびわ』をもっていた。

プロス　PROS



プロスに戻って来てみると、ゲートの部分にガードが多数巡回しているが、ゲートは開いているので、モーガンに掘ってもらった穴を使わなくても、難なく奥に進むことができる。プロス収容所の奥ではマスターたち5人の処刑が始まろうとしており、処刑には地上を攻略するのに使用するつもりの新兵器を使うらしい。この処刑を指揮しているのが、第4章のボス、ディゲンスである。



その他の地方　OTHER AREA

▼ベルガ

武器屋	勇者のつるぎ	25000Gold

▼ネリア

武器屋	勇者のつるぎ	25000Gold
	小型のつるぎ	60Gold
	革のヨロイ	50Gold
	革のたて	40Gold

▼シリカ

ディーム	ブラムナの書	0Gold
	ヒュドナの書	0Gold

▼ユイシス

ヤミ屋	撃破のつるぎ	40000Gold
	必殺のつるぎ	4000Gold
	不死身のヨロイ	3500Gold
	無敵のたて	3000Gold

▼イズー

ヤミ屋	撃破のつるぎ	40000Gold

第4章が始まると、ベルガの鉱山で、落盤からの復旧作業がようやく終了する。長らく閉鎖されていた鉱山の町も、これでやっと強力な武器が作り始められるようになったので、この章からのベルガの鉱山の武器屋には、新しい武器が1つ追加されている。また、ネリアの港にある武器屋も、武器が届いたので営業を開始している。シリカの村のディームには、第3章で手にいれた杖のかけらを渡すと、ブラムナとヒュドナの呪文を完成させ、しかも無料で与えてくれるので、忘れないように訪ねておこう。

話の途中で、ウイル通行証を手にいれてウイル行きのゲートを通るとその先にヤミ屋があり、これまでとは違う武器を手にいれることができる。また、このヤミ屋の弟であるイズーのヤミ屋にも新しい武器が1つ追加されているので、買いにいってみるのもいいだろう。

ザコン

イシュタなど

HP	633
攻撃力	294
防御力	140

2匹で行動している。ストールの呪文を使う。通常攻撃以外に特殊攻撃として襲いかかってくることがあるが、ダメージは通常攻撃と全く変わらない。装備さえ整っていれば恐い敵ではないので、接触する前に装備を整えておくこと。

音操り

イシュタなど

HP	583
攻撃力	276
防御力	149

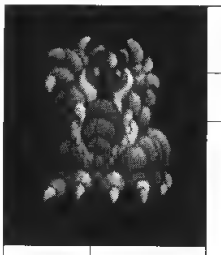
1、2匹で行動している。あやしげな旋律を奏でることにより、全員を混乱状態にさせる。運がよければ混乱しない者もいるが、全員が混乱状態になると致命的な結果になってしまうこともあるので、すばやく倒してしまいたい。

スラッシュ兵

グロストス城

HP	658
攻撃力	283
防御力	141

2人で行動している。パペピアの呪文を使う。スラッシュ兵は手に持っているブーメランを投げることにより、全員に120のダメージを与えることができる。攻撃呪文は普通に効果があるので、呪文中心で倒すのも効果的だろう。

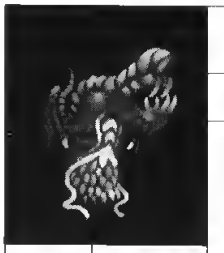


ワームド

グロストス城

HP	650
攻撃力	283
防御力	197

3匹で行動している。ストールの呪文を使う。第3の目開けることにより、すばやさを10あげることができる。防御力が高いので、攻撃魔法を駆使して攻撃しなければ戦闘はかなり辛いものになるかもしれない。

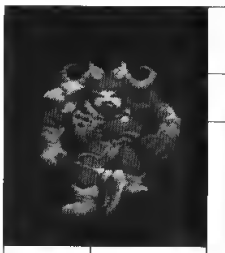


妖魔火砲

グロストス城

HP	603
攻撃力	255
防御力	200

2匹で行動している。ブラムナの呪文を使う。フラムやブラムナの攻撃を受けると、ダメージ分だけHPが回復してしまう。ブラムナはかなり強力なので、下手に攻撃するよりも、呪文を封じて戦った方がダメージが少なくてすむ。



バッファー

グロストス城

HP	740
攻撃力	282
防御力	199

ウィーバーと共に行動している。ストールの呪文を使う。たまに2回攻撃をかけてくる。ウィーバーにせかされると、次の攻撃の時に連続攻撃をかけてくる。2回攻撃が痛恨の一撃だとかなり大きなダメージになる。

ジーヘッド

ウイル〜城

HP	894
攻撃力	311
防御力	288

1、2匹で行動している。サイレスの呪文を使う。身も凍るようなおたけびをあげて、相手のすばやさを5さげることができる。強いモンスターではないが防御力が高いので攻撃呪文を使用しないと戦いは長引いてしまう。

ガンス

ウイル〜城

HP	810
攻撃力	357
防御力	257

2匹で行動している。レジナ、インパスの呪文を使う。フラム、ブラムナ、イグナの攻撃を受けると呪文を飲み込んでしまい、自分の番に飲み込んだ呪文を吐き出し攻撃してくるので、呪文は使用しないで戦うこと。

甲殻亜人

ウイル〜城

ドラウンと共に行動している。レスの呪文を使う。亜空間から武器を持ってくると、攻撃力が100近くあがる。武器を持つと通常攻撃がかなり強力になるので、武器を持つ前に攻撃を集中させてすばやい戦闘の解決を。

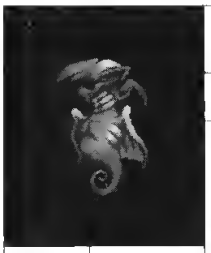
HP	862
攻撃力	345
防御力	288

ニュート

キュベラ〜ウイルなど

2匹で行動している。1匹が倒されると、残ったもう1匹がニュートハニーを3匹産む。ニュートハニーの数が少なくなると、3匹になるように追加して産む。2匹同時に倒せればニュートハニーと戦わずにすむ。

HP	820
攻撃力	282
防御力	255



ドラウン

ウイル〜城

ドラウン2匹と甲殻亜人1匹で行動している。レスの呪文を使う。ドラウンはHPが0になっても、死の底から舞い上がり復活してくることがあり厄介な相手だ。ただ、このときのHPは半分の30になっているので強敵ではない。

HP	602
攻撃力	313
防御力	208

ニュートハニー

キュベラ〜ウイルなど

ニュートが1匹になるとニュートハニーが3匹現われる。レスの呪文を使う。ニュートハニーは3匹の力を合わせて攻撃することができ、ダメージは3倍になる。個々のHPは低いので倒し易い相手であるが注意は必要だ。

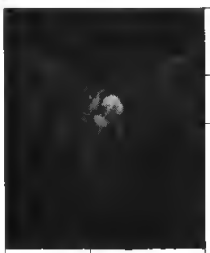
HP	277
攻撃力	248
防御力	245

カザズーム

キュベラ

HP	2800	攻撃力	322	防御力	300

1人で行動している。ヒュドナ、サイレスの呪文を使う。初めに氷の壁があり、通常攻撃も魔法攻撃のフラムやイグナは通じない。ただブラムナによって氷の壁を溶かすことができ、通常通り攻撃ができるようになる。また、自分自身に回復キノコを使うこともある。その他にも、HPが半分ぐらいになると分身して攻撃してくる。分身は能力をそのまま継続するのでかなり手ごわい。ヒュール、ヒュドナの呪文はダメージ分HPを回復するので使わないように。

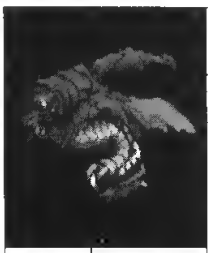


暗黒ガス

キュベラ〜ウイルなど

1匹で行動している。呪文はないが、暗黒ガスの心臓の鼓動を聞いてしまうと、聞いた者は気絶してしまう。誰かが心臓の鼓動を聞く前に倒してしまいたいが、非常にHPが高いので苦戦することは必至だろう。

HP	1276
攻撃力	277
防御力	285

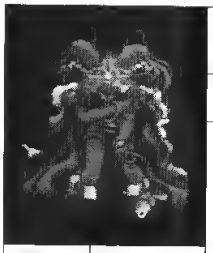


エビューン

キュベラ〜ウイル

2匹で行動している。ヘベタルの呪文を使う。酸胞を2個出して攻撃から身を守ることかある。この酸胞は武器による攻撃を受けると飛び散って全員にダメージを与える。魔法で攻撃すれば、跳び散らずに倒すことができる。

HP	878
攻撃力	313
防御力	268

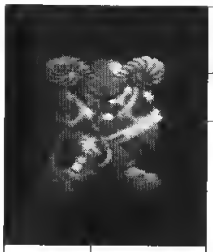


ブラムナクイーン

ウイル～ベルンなど

HP	826
攻撃力	440
防御力	354

護衛と共に行動している。ホーの呪文を使う。灼熱の炎を吹き出し、ブラムナと同じ効果のダメージを与える。呪文が封じられていても使えるのでかなり強力である。攻撃を護衛が変わりに受けてくれるときがある。



護衛

ウイル～ベルンなど

HP	1344
攻撃力	410
防御力	351

常にブラムナクィーン１匹を２匹の護衛兵が守る形で行動している。レスの呪文を使う。特殊な攻撃はないが、ブラムナクィーンが攻撃を受けると、ブラムナクィーンをかばって飛び出し、変わりに攻撃を受けるときがある。

ホログナ

ウイル～ベルンなど

HP	348
攻撃力	432
防御力	349

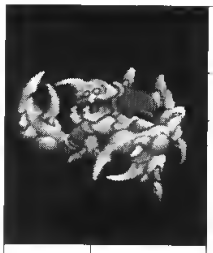
２匹で行動している。変身前はレス、イグナ、ホー、サクタスを使う。変身するとプアゾ、ヒュドナを使う。変身することでＨＰが300 増える。変身前はイグナは無効、変身後はヒュール、ヒュドナも無効になる。

くぐつ戦士

ウイル～ベルンなど

HP	1087
攻撃力	414
防御力	362

２匹で行動している。新たな気配を感じることで傀儡戦士は強くなる。ＨＰが回復したり、２回攻撃ができるようになる。強くなった傀儡戦士はかなりの強敵なので、強力な呪文やアイテムなどを使ってすばやく倒す。

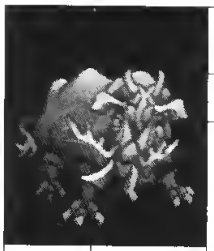


グロル

ネサの辺土、試練の洞窟他

HP	1080
攻撃力	506
防御力	360

２匹で行動している。テュート、ヒュールの呪文を使う。潮をまねくことにより、運のよさをＩＩあげる。ヒュール、ヒュドナの呪文はダメージが低くなるので攻撃呪文は、別の呪文を使うか、打撃による攻撃がいいだろう。



ワッバ

ネサの辺土、試練の洞窟他

HP	1530
攻撃力	432
防御力	402

ワッバＩ匹とヒューゲスＩ匹で行動している。プアゾ、オビスの呪文を使う。戦闘中に自分から眠ってしまうため、ヒューゲスから倒した方がよい。ただ、仲間を呼ぶことがあり、そのときはヒューゲスがくるのが難点。

ヒューゲス

ネサの辺土、試練の洞窟他

HP	971
攻撃力	453
防御力	381

ワッバと共に行動している。パペピアの呪文を使う。体に付いている氷の柱をとばして、全員に大きなダメージを与えることができるが、Ｉ回しか使えない。ヒュール、ヒュドナの呪文ではダメージは全く受けない。

ドラスト

プロス

HP	1157
攻撃力	472
防御力	370

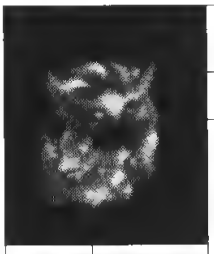
２匹で行動している。シレントの呪文を使う。たまに呪文を跳ね返すため、呪文で攻撃するのは避けた方がよい。装備を整えていれば魔法を使わなくても、比較的楽に戦えるので攻撃中心の作戦を立てれば問題はないはず。

ドラストゴースト

プロス

ディゲンスによって呼び出される。レスの呪文を使う。首にかみつくことにより、相手からＨＰを奪うことができる。ディゲンスが倒されると、消えるので無理をして攻撃する必要はないが、この程度の相手は倒しておきたい。

ＨＰ	1200
攻撃力	372
防御力	325



ウィーバー

グロストス城

バッファー１匹とウィーバー１匹で行動している。ダナム、ヒュドナ、テュートの呪文を使う。しっぽで攻撃をすることにより毒攻撃をかける。バッファーをせかすことがある。プアゾの呪文は無効。回復キノコを持っていることがある。

ＨＰ	410
攻撃力	261
防御力	231

ディゲンス

プロス

ＨＰ	2800	攻撃力	400	防御力	350

１人でいるが、戦闘時は初めにドラストゴーストを２匹呼びよせる。ヒュドナ、ホー、サクタスの呪文を使う。また自分自身にビスのキノコを使う。攻撃体勢に入ってから攻撃はしっぽによる２回攻撃で防御力を無視して常に400 のダメージを与え、毒も与えるという強力な攻撃である。逆に毒攻撃を受けても呪文を使わずに毒を中和することができる。３匹だとかなり強いが、ディゲンスを倒すとドラストゴーストは消えるので、余裕がない人は集中攻撃を。

●その他のアイテム

品　名	攻撃力	防御力	入手場所	効　果
幸運のゆびわ	―	―	ウイル〜ベルンの間にある宝箱	運のよさが＋25される。
騎士のやり	＋160	―	グロストス城の宝箱	
ビスのキノコ	―	―	ガザスームが持っている。	１人のＭＰを回復させる。戦闘中も使用できる。
クイクのゆびわ	―	―	イズーの宝箱	すばやさか＋10される。
テュトのゆびわ	―	―	グロストス城の宝箱	防御力が＋50される。
ウイル通行証	―	―	グロストス城ユイシス	イベントにより入手、ユイシスのゲート通行時に入手
光の杖	＋25	―	グロストス城の宝箱	オビスと同じ効果
賢者のゆびわ	―	―	ディゲンスが持っている	かしこさが＋10される。

知られざる歴史

マスターたちを救出した後、アトラスたち一行はレジスタンスの基地へと向かった。そこでアトラスたちは、イセルハーサ、地底世界、アグニージャ、すべてについての事実を知ることになる。ヒストラのマスターが、まず口火を切った。

「これから話すことは、地上の者にも、地底の者にとっても重要なことだ。どうかよく聞いて欲しい。これが、われわれの本当の歴史なのだ。今から、実に20億年も昔のことだ。われわれ地底の者たちは、みな地上で暮していた。今よりも、ずっと豊かで、自由な生活だった。しかし、突然、悪神アグニージャが現れたのだ。そして、アグニージャは、地上の物を破壊しつくした。火山を噴火させ、海を枯らし、黒雲と雷を呼び寄せた。地上は荒れ果て、とても生物の住める環境ではなくなってしまった。そのとき、フレイアが逃げ惑う人々を集めて地中深くに避難させた。そして、地上がもとの姿に戻るまで、人々を冷凍睡眠につかせた。そして、長い年月がすぎてわれわれが眠りから覚めて、地上の様子を観測したとき、予想だにしなかったことが起こっていた。そこにはすでに別の人々が生活していたのだ」

「それがぼくたちイセルハーサ人なんですね？」

アトラスの問いに、ヒストラのマスターが応える。

「さよう。当時のマスターたちは、地上に出るべきなのか迷った。しかし、結局は地上の人々と争いになることを避けるため、地底にとどまることを決めたのだ。そして、マスターを除くすべての人の記憶を消し、地上のことはいっさい秘密にされた」

そして、王政国家ファーゲスタができ、現在に至るというわけである。しかし、20年前、ゴドウィン2世が王家を乗っ取り、皇帝となってからというもの、平和な日々は過ぎ去ってしまったのである。レジスタンスのリーダーは言う。

「皇帝とは名ばかりの独裁者じゃ」

さらに皇帝は、地下世界だけでなく、地上さえも支配しようとしているという……。

反撃

皇帝は、バイオラのマスターに命じ、モンスターはおろか、自分自身さえも改造させ、強大な力を手に入れた。それだけでなく、フレイアさえもフラッドにより単なるモンスター製造機と化し、次々と強力なモンスターを生みだしているという。ランドーが問いかける。

「だけど、どうすんだよ。敵さんはそんなとんでもねえ物を持ってるんだろ？　こっちに勝ち目なんかあるのかよ」

テクニカのマスターがその問いに答える。

「ないわけではない。こちらにも秘密兵器がある。君たちにプロスから運んできてもらった物だ。あの機械を使えば、城に攻め入ることなど造作もない。そして、あの機械の一部を使えば、強大な力を持った皇帝でさえ、倒せる武器を作ることができる。ただ、それを使うにはかなりの能力が必要だ。アトラス君。君でなくては使いこなせない。だが、武器を作るには、城内3階のテクニカの部屋にある機材を使わなくてはならない。何とかたどりつければ……」

そこで、ナレサ隊長が初めて口を開いた。

「それだったらいい案がある。城内は、城門から見て手前側が別館、奥を本館と呼んでいる。別館には特に重要なものはない。5つのマスターの部屋は本館にある。まず、二手に分かれて攻め込むのだ。おれが一組を率いて、フレイアの部屋に向かう。その間にもう一組がテクニカの部屋を占領するのだ。これはリーダーに任せたい。そしてアトラス君。君たちはテクニカのマスターから武器を受け取ったら、さらに先に進め。奥には玉座の部屋がある。皇帝はそこにいる!!」

しかし、その作戦に関してひとつ重大な欠点があった。それは、レジスタンスのメンバー全員に武器がいきわたらないことである。だが、大盗賊ゲイルが武器を用意することになり、城に攻め込むことに決定。そして、アトラスたち一行は、準備を整えるためにひとまず地上に戻るのであった……。

終章◆ 祈り、そして希望
PRAYER AND NEW HOPE

イセルハーサの秘められた歴史は語られた。

そして、いまなすべきことは邪悪な皇帝との戦い、そしてフレイアの解放だ。

ゴドウィン2世の悪政に耐える時はすぎたのだ。

地下世界ファーゲスタは、いま英雄の力によって解放の時を迎えようとしている。

地上の代表であり、両世界の英雄であるアトラスと彼を取り巻く人々の最後の戦いが始まろうとしている。

地下世界
UNDER WORLD

地下世界のレジスタンスが、グロストス城への攻撃の準備をする間、アトラスたちは地上へ戻って準備をすることになった。ルディアの城で今までの報告をしようとすると、大盗賊ゲイルがもう話をしていた。セリオスたち3人はそれを聞いて手助けをするために地底に向かったという。母ディーナや教育係ラウエルの話によると、セリオスたちはまだ怪我が完全に治っていないようだ。アトラスは心配ではあったが、父が自分たちと一緒に戦ってくれるのがうれしかった。

アトラスたちは、地下に向かう前に各国の指導者に報告していくことにした。

ウォンリークのリーゼル城についてみると、3人の後継ぎ候補は追い出されたという。ジェストン公爵に挨拶をすると、モンスターがいなくなったことのお礼を言われた。その上で、たいかんの儀式はいつなのかとたずねられた。このとき、ランドーは城の中で噂されていることが事実かもしれないと気がついた。ジェストン公爵は後継ぎが決められないときにアトラスを見て、自分の国の後継ぎにしたいと考えたのだろう。ファーレーン王国と合併すれば、アトラス王子がこの国を治めることにもなる。アトラス自身は、その時にはお知らせしますと答えていたが、合併の噂のことは考えていないようだった。

ヨルドの港の休憩所にいるソニア王妃に挨拶をし、フローラの両親がいるセレの村へと向かう。中にはいると、チャーリーがお嬢様を置いていかなければ外にださないという。ジェラルドに話しかけると、アトラスたちを誘拐犯人だと誤解しているようだ。ランドーがアトラスの正体をばらしたので対応が変わったが、こんどはフローラがアトラスの妃候補になったと誤解してしまった。その誤解のおかげで、国境で出ていくのを止められる命令は取り消された。

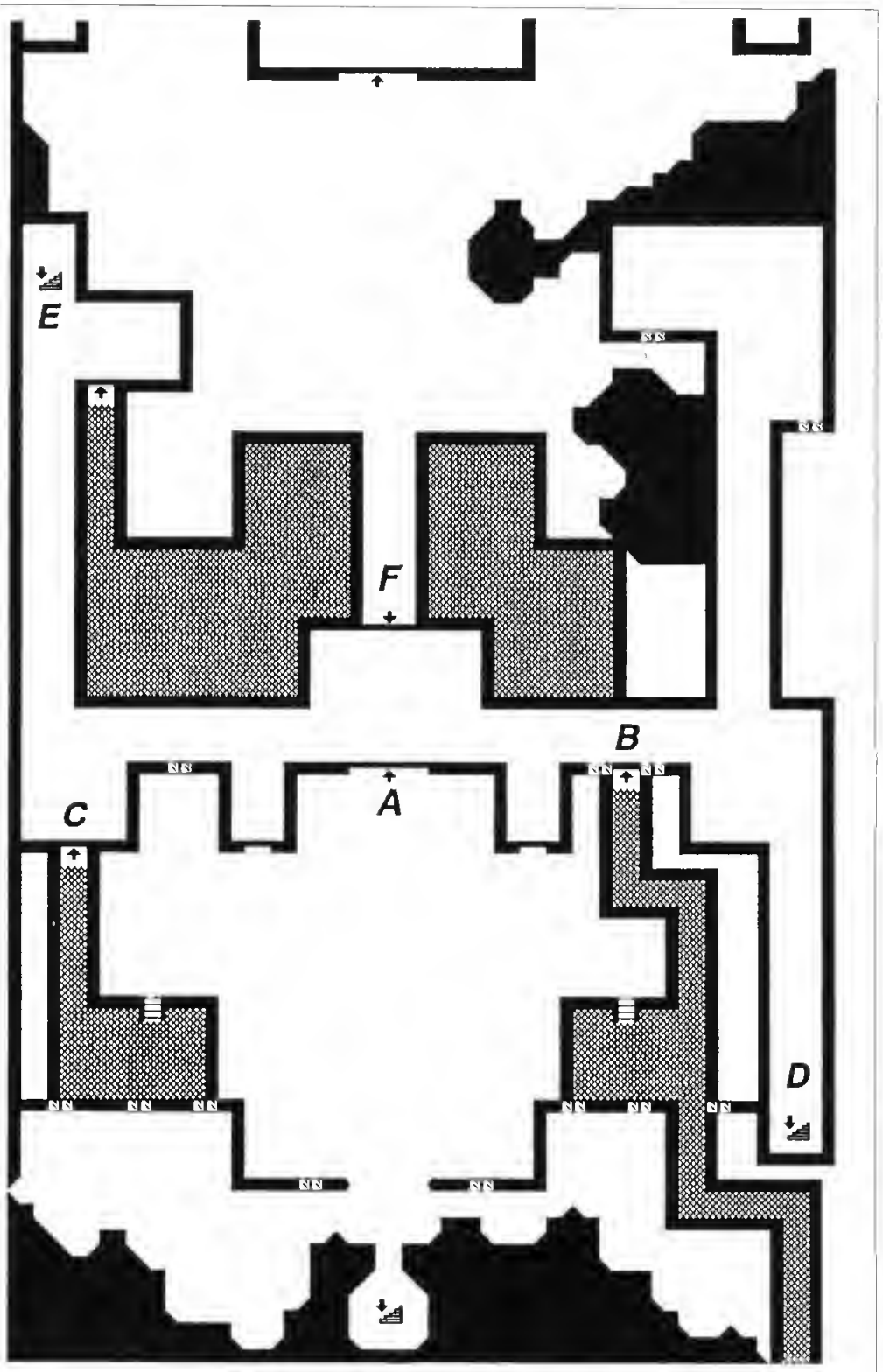
ソルディス王国のバズヌーン城をたずね、祖父と祖母に挨拶をする。城の3階の研究室にいるハリーに製作中の武器はできたのかと聞きにいくと、完成しているという。カウルの村のジャンがそれ売っているのだそうだ。ちょっと覗きにいってみると、たしかにドラゴンの武具が売っていたが、目玉が飛び出るほど高かった。つるぎが16万GOLDもするのだ。つるぎとヨロイを1つづつかうのでお金はつきてしまった。装備してみると、確かにハリーが最強だというだけの能力を持っているのがわかった。

モレストン共和国のコルクスへ飛び、ハンス大統領に挨拶をして地下へ飛ぶことになった。

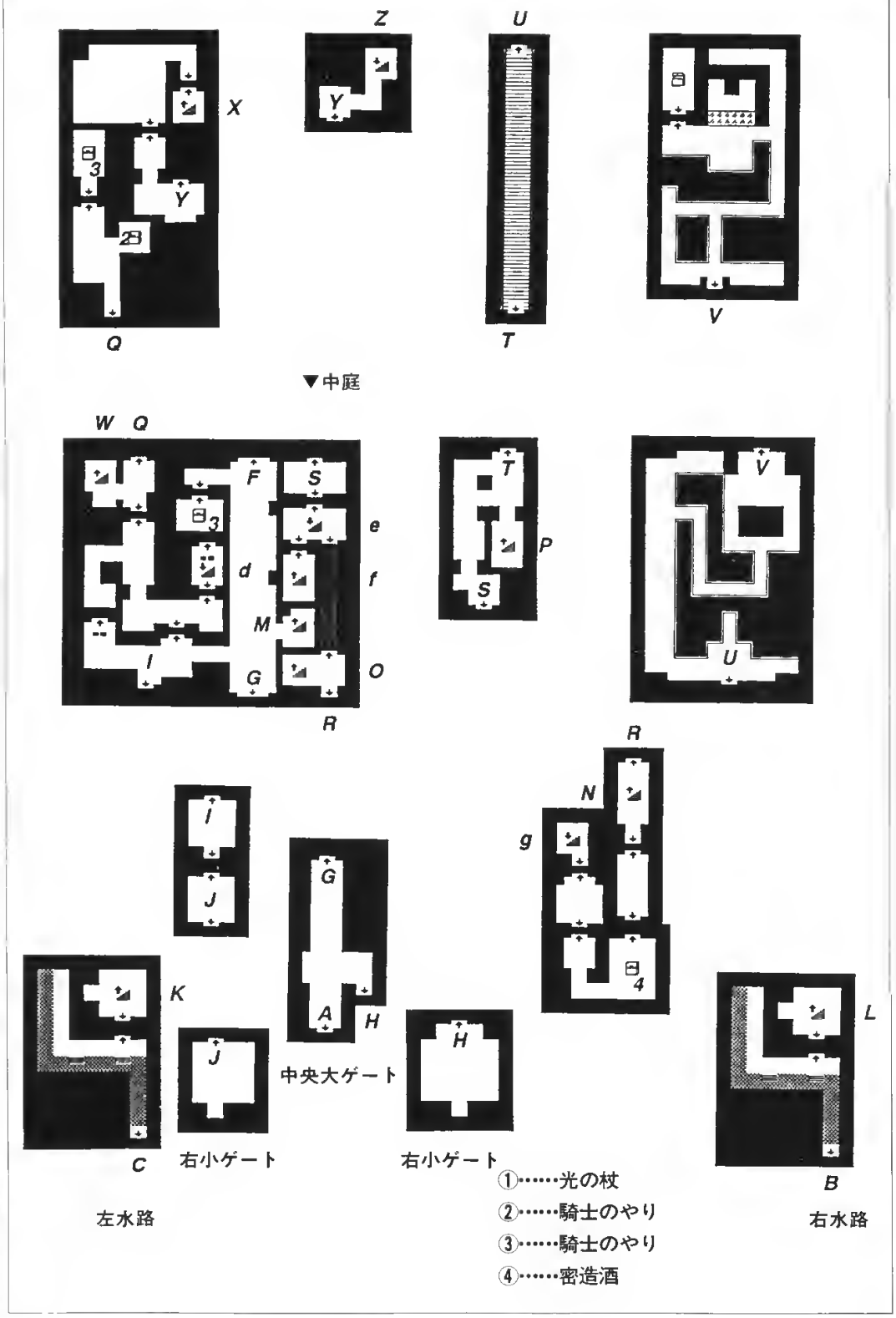
アフル、イズー、ウイルと回ってみると、レジスタンスがグロストス城に攻め込むという話が広まっており、自由な未来を期待してまたレジスタンスに協力しようという気配になっていた。キュベラのレジスタンスの隠れ家へ行くと、4人分の『正義のつるぎ』『自由のヨロイ』『希望のたて』が残されていた。ゲイルが地上で集めてきたものなのだろう。その名前にレジスタンスの気持ちがこもっているようだ。

装備してみると今までのものよりは強力だったが、ドラゴンシリーズには劣っていたので、今までの装備といま手に入れた武具のあまりを売ったお金でさらにドラゴンシリーズを買い装備を強化して、アトラスたち4人はグロストス城へと向かった。

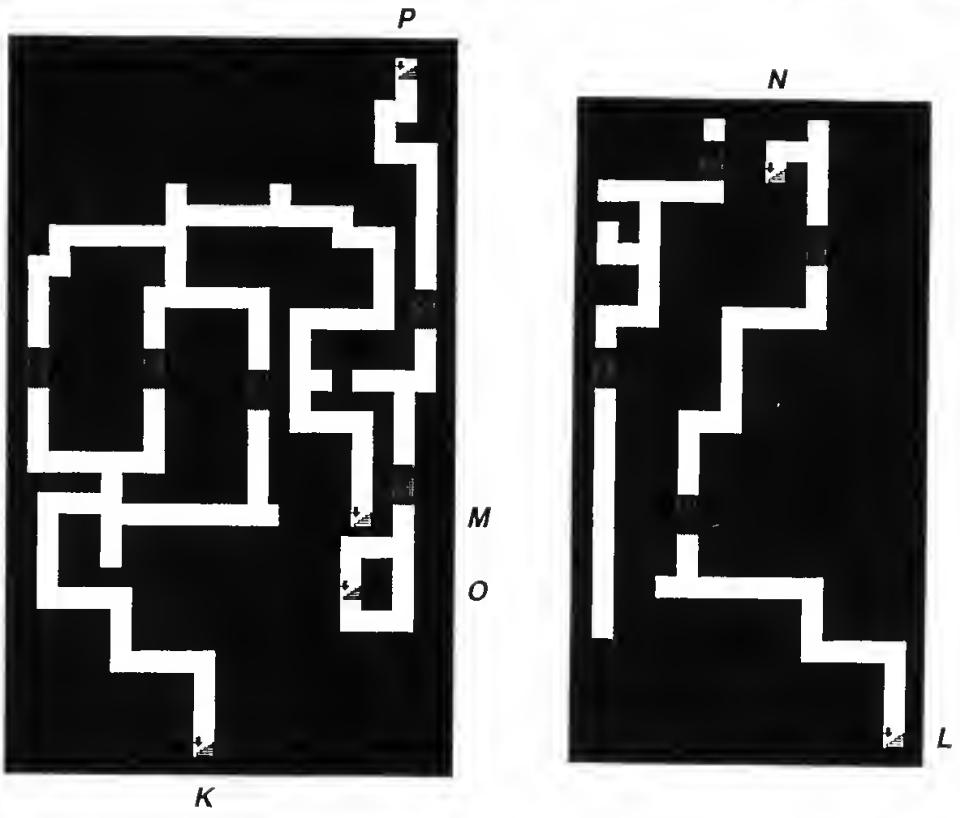
グロストス城　GLOSTOS CASTLE



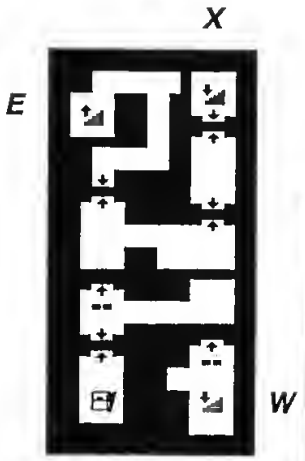
グロストス城（別館） GLOSTOS CASTLE



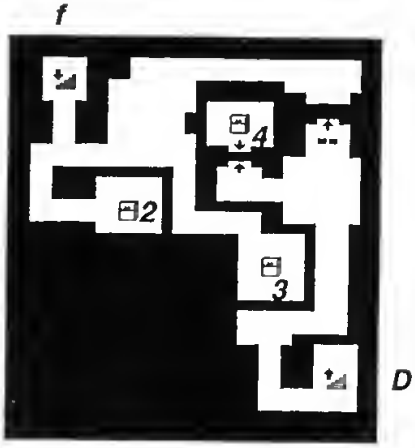
グロストス城（別館） GLOSTOS CASTLE



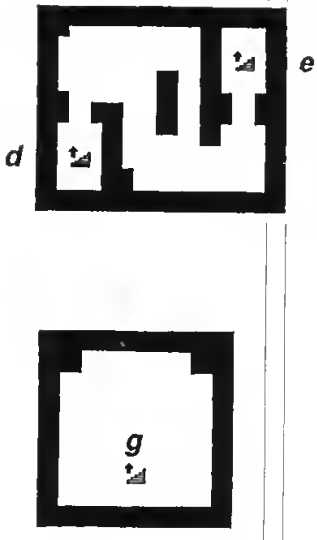
2階



①……テュトのゆびわ
②……レストナキノコ
③……ビスナの実
④……銀のプレート



地下1階



城門の前には、マスターたちが作った新兵器は設置されていた。その周りにレイシアやナレサ隊長たちが待っていた。レジスタンスのメンバーが揃うと、新兵器がうなりを発しながら発射され、城門は粉々に破壊された。

待機していたレジスタンスが、前もって決められていた目標を目がけて突入していった。アトラスたちの分担は、本館にあるテクニカの部屋だ。続いて潜入し、手前の別館を無視して中庭へと抜ける。ここまでは、仲間が制圧していたのでモンスターに合うこともなく順調に来ることができたが、この先にはまだモンスターがうろついている。気をいっそう引き締めて進むと、案の定モンスターにあってしまう。地下世界の通路にうろついていたモンスターに比べ強くなっていたが、部分的にではあるがドラゴンシリーズに身を固めていたアトラスたちの敵ではなかった。

城の本館に潜入すると、先頭に立って戦っているボザが、敵に苦労していた。早く突破しないと皇帝に反撃のチャンスを与えてしまうことになる。そこで、アトラスがボザに代って戦闘を引き受けることになった。通路に頑張っていたメタルスチームを倒し、先へ進もうとしていたときのことだった。アトラスと仲間の間を何かが遮ったのだ。それを見たテクニカのマスターが言った。

「しまった！！　電磁ビームだ」

「デンジびーむ？　何だよそれ」

ランドーが間の抜けた感じで聞き返す。

「電磁ビームというのは、簡単に説明すると……というわけだ」

アトラスたちにとって、簡単どころか何もわからなかった。

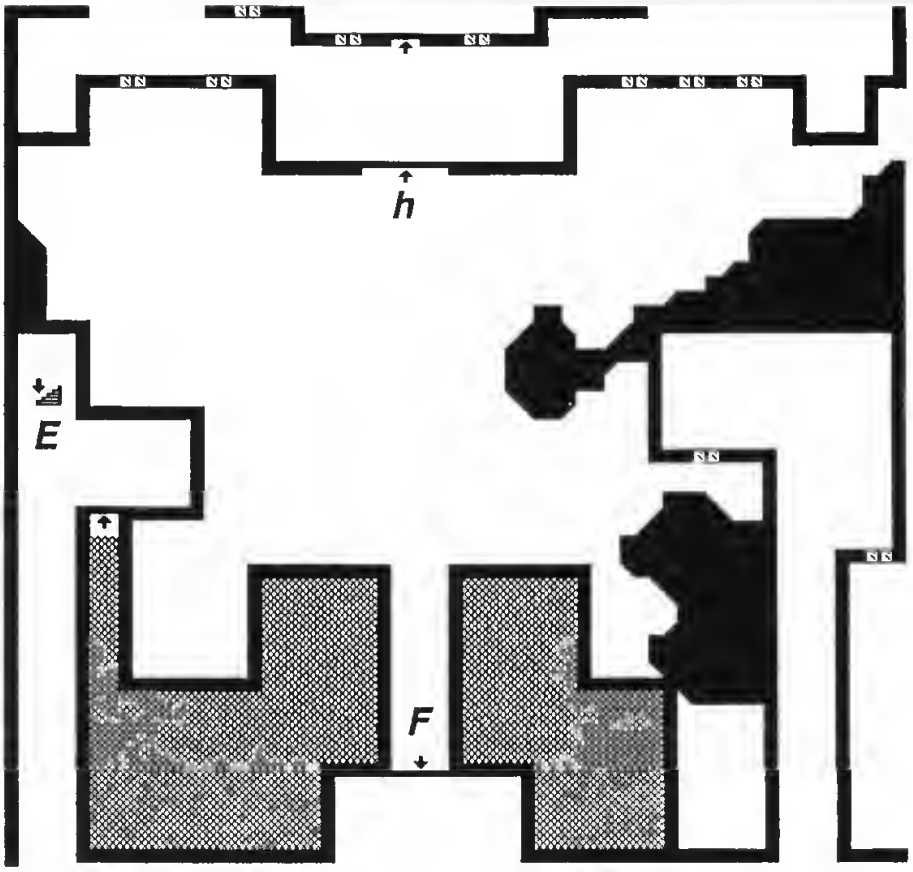
「とにかく、こいつがじゃまで通れないってことだな」

「しかし、これをずっと出しておくには、たくさんのエネルギーが必要なのだ。たしかエネルギー変換炉が、別館の下にあったはずが、あれを止めたらビームを出し続けられないはずだ」

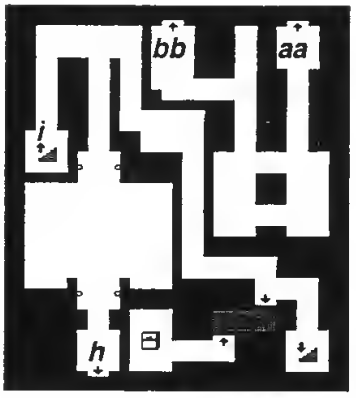
この場から脱出できるのは『ワプの翼』を持っていて、外へ飛んでいくことができるアトラスだけだったので、急いで外へ飛び別館へと向かった。

別館の中を探索してみたが、開くことのできる扉の中に変換炉へと続くものはみつからなかった。捜し回っているうちに、別館の２階で、前に来たときには開けられなかった扉が開いているのを見つけた不振に思って覗いてみると、そこには宝箱を開けようとしているゲイル３世がいた。彼は、アトラスたちが今まで開けられなかった赤い扉を開くための『銀のプレート』を持っていた。今開けた宝箱の中から同じものを見つけたので、１つをくれるという。これで、さっき開けることができなかった別館の北西にある赤い扉を開けることができた。その先には溶岩の上にかかった橋のような通路があり、さらに奥へ行くと変換炉の制御装置があった。これを停止させ、城の本館へと帰ってみるとボザやマスターは先に進んだようで、入り口の部屋に姿はなかった。アトラスも先にいった仲間を追って城の中を進んでいった。

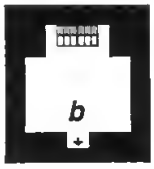
中庭・グロストス城　COURTYARD・GLOSTOS CASTLE



1階

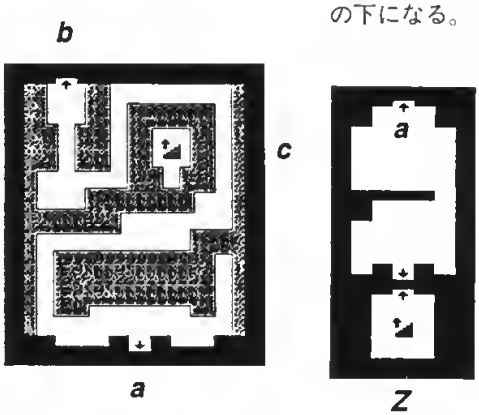


グロストス城1階には侵入者を捕まえるために、入り口のホール部分に電磁ビームを張る装置がある。この装置を止めるのにはエネルギー変換炉を止めるしかない。



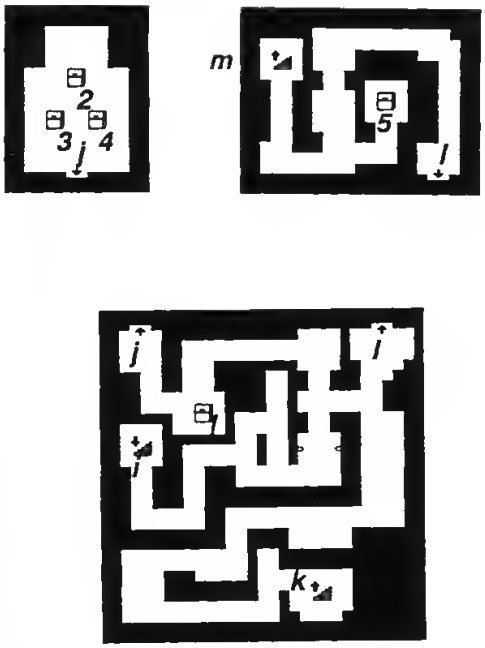
地下1階

グロストス城の別館の下にあるエネルギー変換炉に行くためには、銀のプレートが必要。エネルギー変換炉は位置的には本館の下になる。



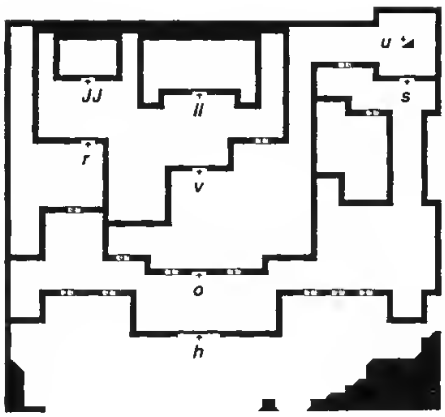
グロストス城　GLOSTOS CASTLE

2階

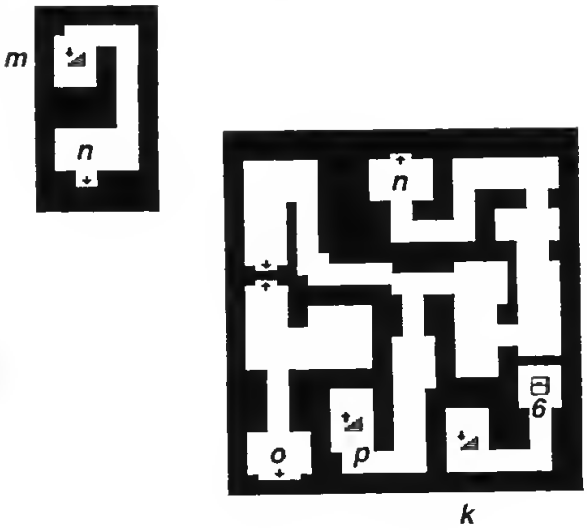


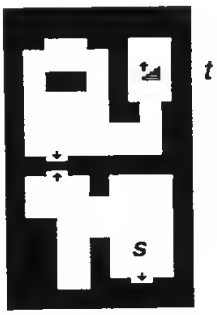
①……密造酒
②……ビスのキノコ
③……ビスナの実
④……毒消し草
⑤……キノコの王様
⑥……密造酒

外周



3階

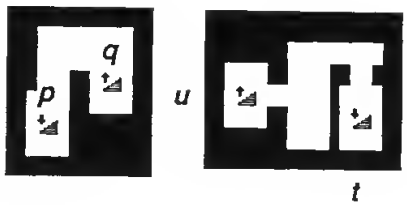




2階には5個、3階には1個の宝箱がある。2階にある宝箱にはビスのキノコがあるため取りに行くべきである。3階の外にでる前には強力なモンスターがいる。3階は1回城の外周にでたあとまた別の入り口から中に入るとテクニカの部屋になる。

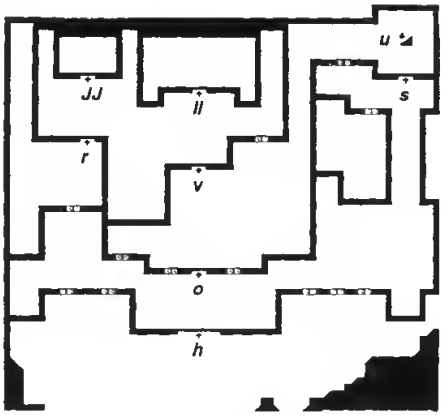
グロストス城　GLOSTOS CASTLE

4階

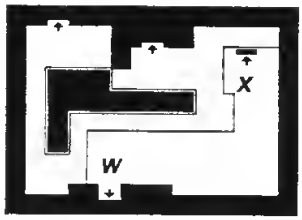


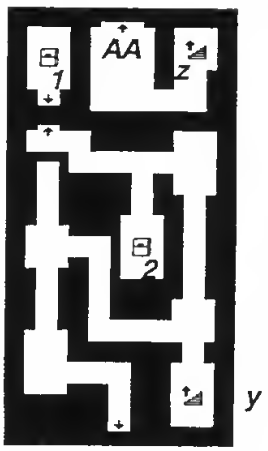
①……ビスナの実
②……ビスナの実

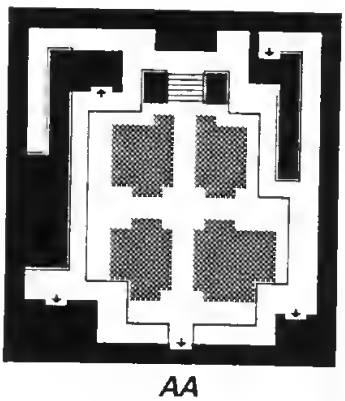
外周

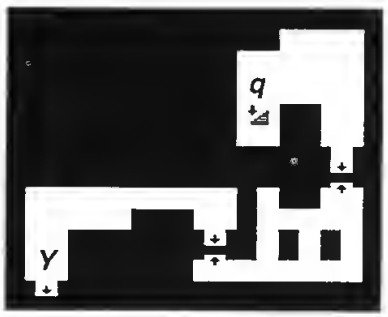


5階





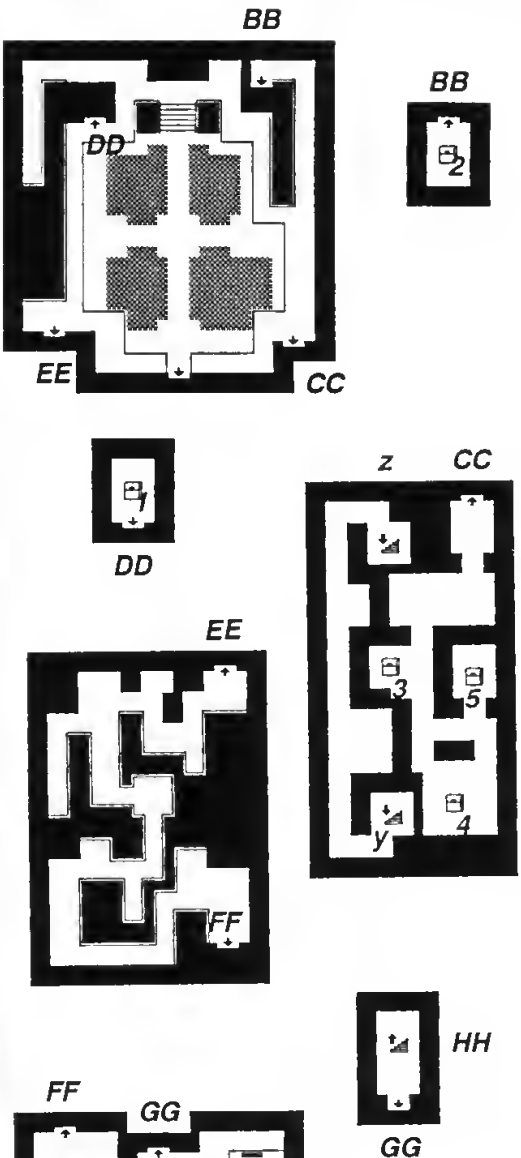




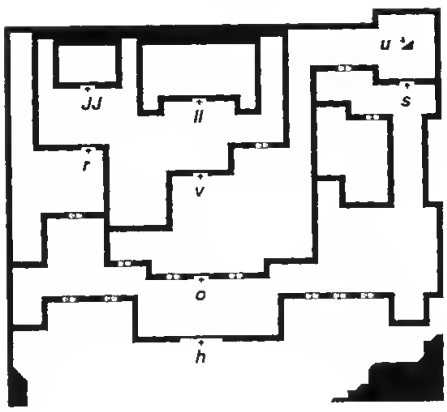
4階から上り階段を使い、城の外周にでてから城の5階に入る。ここから先のモンスターは強力なものが多いので、経験稼ぎをしてから、先に進むと楽てある。途中にある宝箱は取らなくてもよい。1回上り階段で6階にでてから、別の階段で5階に来ないと先に進めない。先に進むと、大量のモンスターに囲まれてピンチになるが、フレイアのマスターによって救われる。同じ画面に5階と6階が存在するが、階段によって区別がつく。

グロストス城　GLOSTOS CASTLE

6階

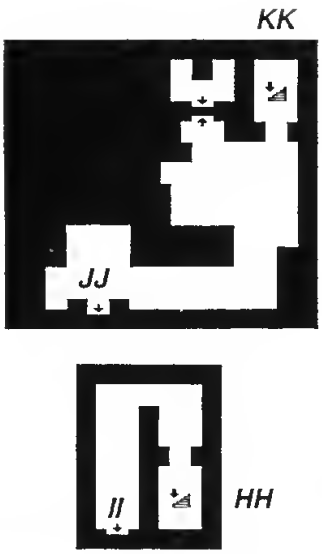


外周



①……ビスナの実
②……レストナキノコ
③……キノコの王様
④……密造酒
⑤……レストナキノコ

7階



6階には5個の宝箱がある。移動している途中で、セリオス達に会うイベントがある。しかし合流はできない。7階は1回城の外周に出て別の入り口から入る。

2階へ上り『ユシュアの鏡』で確認しながら先に進んでいく。もちろん鏡で確認できた宝箱は、面倒なようだが全部覗いていった。何が入っているかわからなかったが、城の途中では必要なものを買いに戻ることなどできないからだ。

3階を進んでいくと、レジスタンスがまた足止めをされていた。話を聞くと、この先のモンスターがどうしても倒せないのだという。おまけに、ボザが腕を怪我してしまいしばらくは戦うこともできないという。アトラスたちが前に立って戦うしかないようだ。マスターたちの話では、弱点もないという。心して戦わなければならないだろう。とりあえず傷を癒し、少しの間休養をとると、テクニカの部屋への道を塞ぐモンスターに向かっていった。マスターが言っていたように、どんな攻撃に対しても弱点を見せなかった。純粋な力と力の戦いになったが、勝利をおさめたのはアトラスたちだった。アトラスたちは、マスターたちを先に行かせ後ろを守るようにして進んでいく。

城の胸壁へといったん出て、その上を進んでいくとテクニカの部屋についた。ここは、『ワプの翼』で飛んでいくことができる場所でもあった。外に出て、装備を補充をしてくることもできるようになったのだ。

テクニカの部屋では、3人のマスターがさっそく皇帝に対抗できる武器を作り始めていた。マスターは、簡単にできるような武器ではないので、作っている間に皇帝の居場所を確認してきてくれという。

アトラスたちは、城の奥に進につれ強力になってくるモンスターに対抗するために、外へ飛んで回復アイテムなどの準備をすることにした。

カウルの村で『ドラゴンのヨロイ』を買い守備力を強化し、残ったお金はイズーで『レストナキノコ』を買い込むために使った。

アトラスたちは準備が整ったので、テクニカに飛び戻り城の奥へと進んでいった。

城の中を上に行ったり下に降りたりするうちに、5階の大きなプールのようなものがある部屋についた。十字になった通路に近づいた瞬間、四方からモンスターの大軍が襲いかかってきた。もうだめかと思った瞬間、モンスターの姿が消え去った。

「ふー、助かった……」

張り詰めていた緊張をときながら、夢でもみたような表情でアトラスが言う。

「どうして消えちまったんだ？」

「マスター、助けた」

ランドーの間に、確信があるかのようにシンディ答える。

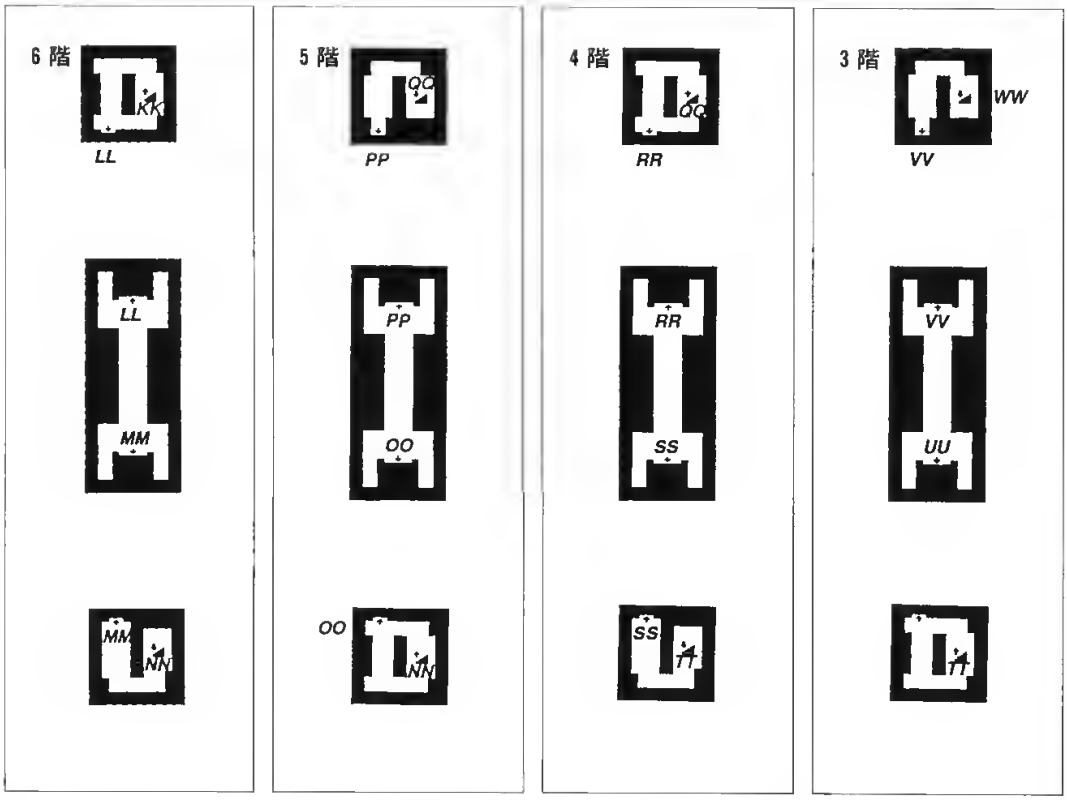
「そうね、きっとフレイアのマスターが助けてくださったのよ」

と、とつぜんどこからともなく声が降ってきた。

「アトラス君、フレイアの操作ができなくなってしまった。どうやらフラッドが別の場所でしかフレイアを操作できないように変更してしまったようだ。たぶん彼は、もう一度ガードたちを出そうとしているのだと思う。いいかね、気をつけるのだぞ」

フレイアのマスターの忠告を胸にし、気を引き締めるアトラスだった。

グロストス城　GLOSTOS CASTLE

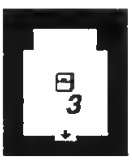


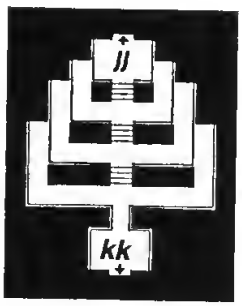
①……レストナキノコ

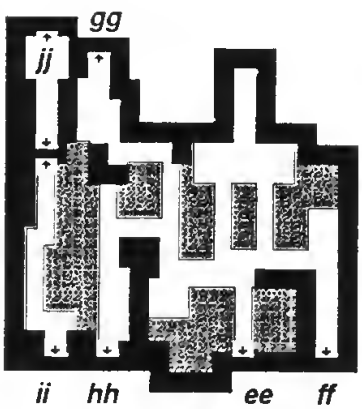
6階から2階まで同じ様な場所を通ることになる。上り階段と下り階段のある場所に1匹づつ、途中の細長い橋には2匹のモンスターがいる。ただし、モンスターは動き回っているのでうまく動けば戦わなくて済む。1階にはフレイアをコントロールする装置があり、そこに1人の男が倒れている。この男がフレッドである。この後にレジスタンスのグループがやってきて、話を聞くことによりかなりの謎が解ける。

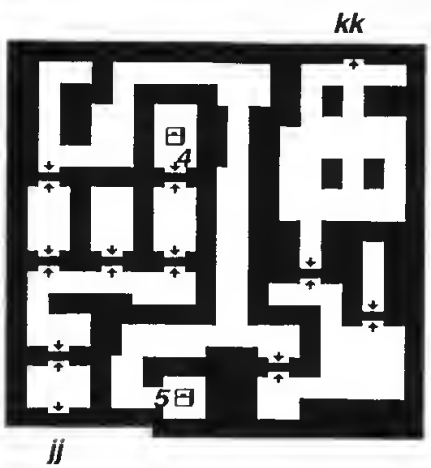
さらに奥深くへと進むアトラス。彼が前に通った部屋を見下ろす場所に来た。
「アトラス！！」
ちょうどその時下を通りかかった何者かが声をかける。
「父上！！」
そう、地下世界に手を貸しに向かったというセリオスたちにやっと合うことができたのだ。セリオスの後ろには、エリオン王とゲイル３世もついてきている。
「詳しい話はゲイル殿から聞いている。一刻も早く皇帝を探し出すのだ。私たちも、すぐにあとを追う」
そう言うと、向かってくるモンスターを一撃で倒しながら進んでいく。セリオスたち英雄が後ろについているというのは、アトラスに新しい勇気をもたらした。セリオスたちに負けてはいられないと先へ進むのだった。
セリオスと別れて階段を上ると、そこはグロストス城の最上階だった。ここからは一本道で、下へと降りていくだけだった。１階まで降りてくると、皇帝ゴドウィン２世が奥へと立ち去っていくところだった。何をしていたのか見にいってみると、フラッドが制御盤の前に倒れている。
「フ、フレイア……フレイアを……」
「こいつはひでえ……。何を使えばこんな傷になるんだ？」
ランドーが傷のようすを見ながらいう。
「しっかりしろ！　皇帝にやられたんだな？」
「き、君たちは……地上の……。すまない……君たちを……誤解して、いた……。あれは……不幸な……事故だっ……た……」
「事故？」
聞き返しているときに、レジスタンスのメンバーが追いついてきた。その中にいたフレイアのマスターが、フラッドを見つけ駆け寄ってくる。
「フラッド！！」
「せ、先生……。お許しください……やっと……意味が……わかり……ました……」
「おお……お前の悲しみをわかってやれなかった私にも責任はある」
「いいえ……ともに学んだ仲間を殺されて……私は……」
「殺された？　何のことなんだ？」
「できることなら、君たちには知られたくなかったのだが……。われわれはあの大地震のあと、５人のマスターの弟子たちを地上の視察に行かせたのだ。マスターには、次期候補として１人の弟子がいるのだが、私の弟子はこのフラッドだったのだ。そして、弟子たちが地上に出ると、２人の人間が襲いかかってきたのだ。彼らの見慣れぬ姿を見て驚いたのか、モンスターとでも思ったのか……」
「まてよ……。この話、きいたことがあるような……」
「ドレイク」
シンディが、すかさず言う。そう、狼の口で聞いたことと同じなのだ。
フラッドは今までの経緯を語り、後のことをフレイアのマスターに託して倒れた。

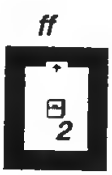
溶岩炉　LAVA PLANT

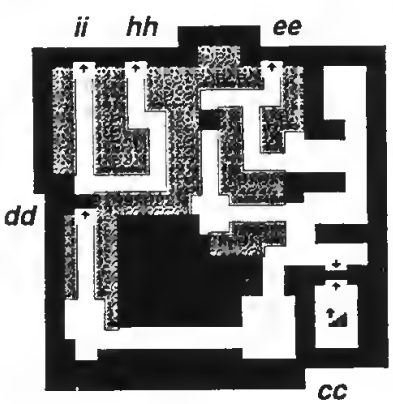












①……ビスナの実
②……エリクサー
③……キノコの王様
④……キノコの王様
⑤……キノコの王様

「皇帝め……絶対に許さないぞ！！」

アトラスは、皇帝を倒す決意を新たにした。フレイアのマスターは、制御盤の前でフレイアに成された封印を解き、正常な状態に戻そうとしている。部屋の入り口にはレジスタンスのメンバーが護衛のために立っているので、マスターが襲われる心配はないだろう。アトラスたちが皇帝を倒すことを、フラッドも望んでいるだろう。

皇帝を追って行くと、城の地下に広がる溶岩炉に出た。

溶岩炉にはさらに強力なモンスターが待ち受けていた。この溶岩炉にも、『ワープの翼』で飛んでこれるということが確認できたので、いままでの戦いで得たお金を使って装備の強化をしてくることにした。

装備を強化した後、溶岩炉の中を進んでいく。奥へと進んでいくと、不思議なものを見ることになった。『戦士の笛』を持った人のようなものだ。

「これが人かよ？」

「シンディ笛ふく」

突然シンディが笛を吹いた。すると今まで死体かと思ったものが喋ったのだ。

「ん……何だ、この笛の音は……。そうか、お前たちレジスタンスだな。私もレジスタンスだったのだ。だが、ガードに捕まって、何かの実験をされてしまい、こんなみにくい身体にされたのだ。その後、レジスタンスの中で、いちばん勇敢だといわれているガービィが連れてこられたのだ。ガービィは、やつらに皇帝の命令のみを聞く化け物にされて、この辺を警備させられている。やつらの手で化け物にされたのは、おれとガービィだけだ。いくらあんな身体にされたといっても、どこかに昔の心が残っているはずだ。頼む、あいつも助けてやってくれ」

皇帝はつかまえたレジスタンスの身体を改造し、モンスターにしていたのだ。自分の目的のためには手段を選ばない皇帝のやり方に反感を覚えながら、奥へと進む。城の地下から、塔のような所を登って行くと例のガービィがいた。

「来たな、皇帝陛下にそむくおろかなレジスタンスどもめ。このおれさまの使命は、皇帝陛下をお守りすること。ここから先はだれにも行かせん」

分身するようなすごいスピードで、アトラスたちの周りを回り始めた。レジスタンスの男が、笛によって目覚めたことからガービィもこの笛の音が記憶を蘇らすかも知れないと『戦士の笛』を吹いてみる。

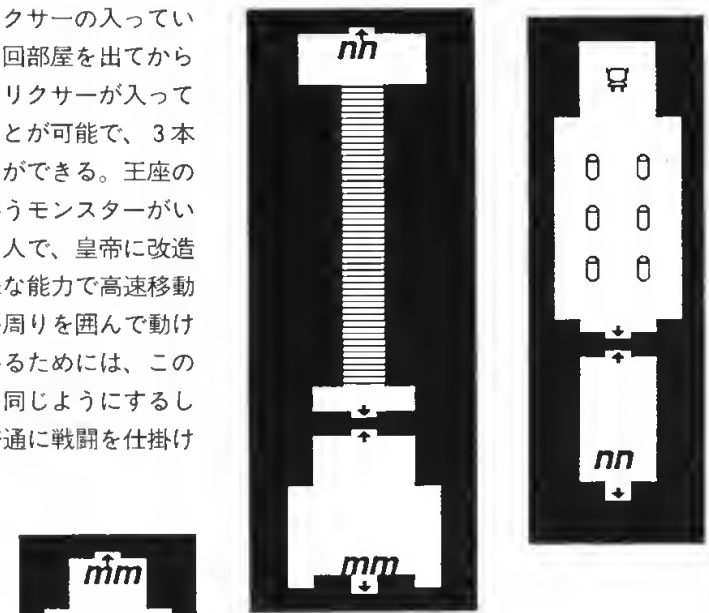
「な、何だ！？　この音は……。か、身体が……」

なにかを感じたらしく、ガービィは回転するのを止めてしまった。アトラスたちは動きの止まった相手の隙を逃さず戦いにいった。戦闘の最中にも、気がつくかもしれないと笛を吹いてみるが、特に大きな変化はない。戦闘を続けていると、途中でレイシアが駆けつけてきた。

待望の武器『太陽の聖剣』が完成し、それを届けにきてくれたのだ。レイシアが戦闘に参加し、アトラスが強力な武器を身につけたことで、戦いには勝った。

王座の間　THE THRONE ROOM

溶岩炉にある宝箱で、エリクサーの入っている宝箱は特殊な宝箱で、1回部屋を出てから入ると宝箱の中にはまたエリクサーが入っている。最大3本まで持つことが可能で、3本以下になれば再び取ることができる。王座の間の前では、ガービィというモンスターがいる。もとレジスタンスの1人で、皇帝に改造されて操られている。特殊な能力で高速移動ができ、その動きで相手の周りを囲んで動けなくする。この動きを止めるためには、この前の場所で倒れていた人と同じようにするしかない。動きが止まれば普通に戦闘を仕掛けることができる。ガービィとの戦闘の途中でレイシアが現れて太陽の聖剣を渡してくれる。途中の橋が壊れシンディが落ちてしまう。3人で先に進むと王座の間があり、そこに皇帝がいる。



ガービィが倒れ、しばらくするとだんだんと人間の身体に戻ってきた。それを見たレイシアが駆け寄る。

「お父さん！！」

「おおレイシア！！　おれはここで何をしていたのだ？　たしかおれ一人で捕まって、城に連れて行かれ、変な台の上で何かをされたところまでは覚えているんだが……」

「ガービィさん、あなたはそれからずっと気を失っていただけです」

アトラスには、レジスタンスの敵として働いていたことなど言えなかった。

「アトラスさん……」

「ところで、とうとう始まったのか？」

「ええ。やっと指導者としてふさわしい人が見つかったのよ。あとで詳しい話を教えてあげるわ。お父さん、ここで待っててくれる？　皇帝が強力な力を得る前に倒したいのよ」

「ああ、かまわん。おれのことなど気にせずに、皇帝を倒してきてくれ」

「よし、それじゃ早く皇帝を追いかけようぜ」

しんみりした雰囲気を吹き飛ばそうと、ことさら陽気にランドーが言う。

みんなで、王座の間へ向かおうとすると、それまで何かを考えていたアトラスが言い出した。
「ちょっと待ってくれ。ここから先は、ぼく一人で行く。みんなは危険だから待っていてくれ」
「私は絶対に行くわよ。これは私たちの問題なんだから」
レイシアが反論すると、みんなも次々に言い出した。
「私だって、フレイアさまのためにも行かなければなりませんわ」
「おいアトラス。このおれがいながら、いいところをお前の独り占めにさせるとでも思っているのか？」
「シンディ強い。皇帝倒す」
「そうか……。みんな、ありがとう」
「さあ、いつまでもこんなことをしていると、皇帝に逃げられちまうぞ」
「よし、それじゃ5人で行こう！！」
アトラスは、危険と知っていながら、一緒にいってくれるという仲間の言葉が嬉しかった。

ガービィのいや扉の奥が、皇帝が待ち受ける王座の間だった。奥にいる皇帝を目指して、深い奈落へと続く谷の上にかかる橋の上を進む。ちょうど対岸が見えてきたときのことだった。突然橋が崩れ、シンディが落ちてしまったのだ。
レイシアは橋の向こう側に取り残されてしまい、アトラス、ランドー、フローラの3人になってしまった。崩れた橋を渡ることはできず、皇帝と対決するのも3人になってしまった。

邪悪な意志を感じる静けさの中、王座の間を進んでいくと、一番奥の玉座に目指す皇帝を見つけた。皇帝はアトラスたちを余裕で見つめる。
「フッハッハッハ。私が偉大なるファーゲスタ帝国の皇帝ゴドウィン2世だ。きさまらごときが、よくぞここまでたどり着いたとほめてやろう。だが、お前らの強運もこれまでだ。どこからでもかかってくるがよい」
その時、王座の間の壁をブチ破って、真っ白なドラゴンが飛び込んできた。身構えるアトラスたちに、親しげな感じで吠えてくる。
「何だ、このドラゴンは？」
「な、何だ、こいつは！？　そんなやつを連れてきても、この私の敵ではない」
驚いたのはランドーだけではなかった。その正体を最初に悟ったのはフローラだった。感受性の豊かな彼女は、竜の持つ雰囲気からわかったのだろう。
「シンディ？　シンディでしょ？」
「こいつは父上の所によく来ていたドラゴンだ。あのドラゴンがシンディだったのか」
「おれのおやじのせいだな。変身の呪文を研究していたからな」
「シンディ。いっしょに戦ってくれるんだな？　よーし、みんないくぞ」
シンディは、フローラの問いかけや、アトラスの言葉に答えるように吠える。

再び4人、いや3人と1匹となった新しき英雄たちは、最後の戦いへと望むのだった。

皇帝は身にまとう緑色のマントをなびかせ、アトラスたちに攻撃をかけてきた。アトラスが振う『太陽の聖剣』が身体に食い込み、ランドーのブラムナの呪文が炸裂する。シンディの翼が打ちつけられ、口からはかれる炎で身体を焼かれた。皇帝は呪文を駆使して戦っていたが、やがて押されていき、アトラスの力を込めた一撃が身体を切り裂き、死んだかのようにみえた。が、アトラスたちは知っていた。皇帝自身が己の身体を改造していることを……。

「なかなか手応えのあるやつだ。そろそろ本気を出してやろう」

そう言うと、皇帝は醜く改造された、化け物のような身体を表した。

「フッハッハッハッハ。この私の本当の力を思い知るがいい」

死体を思わせる白い肌のを震わせ、呪文を唱え、素早い攻撃をかけてくる。皇帝には、『太陽の聖剣』以外の武器では『ドラゴンのつるぎ』でさえも弾かれてしまい、ダメージを与えることができない。ランドーが呪文を炸裂させ、アトラスの剣が唸り、シンディの炎と翼が皇帝を徐々に傷つけていく。フローラが治療を受け持ち、戦闘は長い間続いた。何度も気を失い、死の淵を覗くようなことを繰り返しながらも、さいごにアトラスの一撃がきまり、皇帝は地響きとともに倒れていった。災厄の源、地底の影ともいえる皇帝は、太陽の子アトラスによって倒された。

その他の地方　OTHER AREA

▼カウル

ジャン	ドラゴンの剣	160000Gold
	ドラゴンの鎧	150000Gold
	ドラゴンのたて	120000Gold

▼アフル

ハーベイ	密造酒	50000Gold

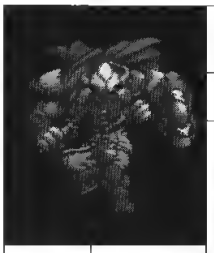
▼スエル

船員	クルージング	10000Gold

終章では、バズヌーンの城にいるハリーが、ドラゴンの武具を完成させる。この武具はカウルで売りに出されているが、非常に高価。しかし、太陽の聖剣に次ぐ最強クラスの武具なので、必ず買い揃えるようにしよう。

アフルではハーベイが密造酒を売ってくれるようになる。密造酒は戦闘の大きな助けになるアイテムなので、後半になってお金が余っていれば、買っておくといいだろう。

スエルでは、10000Goldで世界三大名所めぐりのクルージングを楽しむことができる。このクルージングでは多島海→呪文発祥の地ラスタバン→バルアズス島を順に回り、各地についての懇切丁寧なガイドを聞かせてくれるというもので、たとえば多島海の場合、「大小の島々が集まっているところから、この名前がつきました」といった具合。これといって重要な意味を持たないイベントではあるが、旅のいい思い出として1度ぐらい試すなら、10000Goldはけっして高い値段ではないだろう。



ファンクス

グロストス城、中庭

HP	1130
攻撃力	578
防御力	449

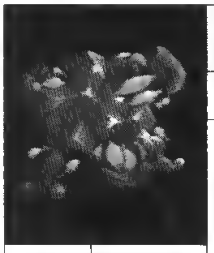
2匹で行動している。プアゾの呪文を使う。呪文を跳ね返すことがあるので、呪文による攻撃は、なるべく避けるべきだろう。プアゾの呪文は効かない。普通にゲームを進めていれば、呪文を使わなくても楽に戦える。

浮遊王

グロストス城、中庭

HP	1568
攻撃力	590
防御力	407

浮遊王1匹と毒鉱石1匹で行動している。サイレスの呪文を使う。毒鉱石が生きていれば姿を消すことができる。姿を消している間はどんな攻撃も受けないが、攻撃をかけることはできる。毒鉱石が倒されると姿を現わす。



毒鉱石

グロストス城、中庭

HP	934
攻撃力	474
防御力	504

浮遊王と共に行動している。ヒュドナ、サクタスの呪文を使う。戦闘時は初めに毒を作りはじめ、次の番で猛毒を完成させる。猛毒は全員を毒の状態にする。ヒュール、ヒュドナの呪文はダメージ分HPを回復させる。

リーゲル

グロストス城、中庭

HP	1356
攻撃力	586
防御力	464

2匹で行動している。レス、ダナム、インバスの呪文を使う。攻撃に耐えることにより、直接攻撃のダメージを全く受けないようにできる。呪文攻撃には耐えることができないので、呪文による攻撃が主となるだろう。

メタルスチーム

グロストス城

HP	3384
攻撃力	614
防御力	440

1匹で行動している。ダナム、インバスの呪文を使う。持っているハンマーアックスが灼熱の斧になると、攻撃力が200あがり、攻撃するとまわりに熱風を起こし全員にダメージを与えるようになる。攻撃力が高いのでダメージを受けないやり方で。

ドルナー

グロストス城

HP	1268
攻撃力	551
防御力	458

2匹で行動している。ブラムナ、サクタス、ホーの呪文を使う。服の中から本体が出てくることがある。イグナによる攻撃は効果が低い。ブラムナを連続で唱えられるので、ダメージを与えることを優先に考えた作戦が一番被害が少なく済む。

バイオレット

グロストス城

HP	2110
攻撃力	520
防御力	470

主に1匹で行動している。仲間を呼ぶと装甲スライムが落ちてくる。フラム、ブラムナによる攻撃は効果が低いので、ヒュール、ヒュドナで攻撃した方が効果がある。ドルナー同様、ブラムナを連続して唱えるので集中攻撃を。

海王騎士

グロストス城、溶岩炉

HP	4186
攻撃力	839
防御力	500

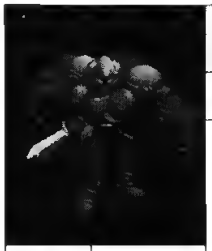
1匹で行動している。レス、オビス、プアゾの呪文を使う。杖をにぎりしめることにより、イグナと同じ効果の攻撃をしてくる。イグナの呪文はダメージ分HPを回復させる。呪文が意外と多彩なので呪文を封じてから戦う作戦もある。

サイレントロード

グロストス城

HP	1729
攻撃力	763
防御力	555

2匹で行動している。サイレスの呪文を使う。光の輪をとばすことにより、全員に125 1人に500のダメージを与える。ダメージが大きくなる前に直接攻撃で倒せるだけレベルが上がっているなら、呪文が封じられても勝てるので問題はないモンスターだ。

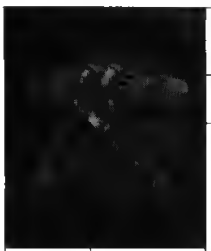


紅牙戦士

グロストス城

HP	1690
攻撃力	778
防御力	530

紅牙戦士1匹とザンオー1匹で行動している。ヘベタル、ダナムの呪文を使う。攻撃をかわすことにより、ダメージをまったく受けないことがある。呪文による攻撃はかわすことはできないので、呪文中心の攻撃が確実である。



ザンオー

グロストス城

HP	1590
攻撃力	741
防御力	495

いつも、紅牙戦士と共に行動している。レスの呪文を使う。特殊な能力はなく、紅牙戦士のサポートをしている存在である。レスの効果も低いので、無理をして先に倒す必要はない。ただ、プアゾの呪文は効果がないことは覚えておくこと。

ストライプツ

グロストス城

HP	1779
攻撃力	759
防御力	563

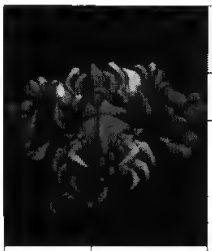
2匹で行動している。HPが少なくなるとしばらくの間姿を消し、HPを回復させてまた現れる。ダメージを与える攻撃呪文は全てダメージ分HPを回復させるので、攻撃呪文は使わずに倒さなくてはならないが、防御力があるので結構苦労すかも。

ユアーン

グロストス城、溶岩炉

HP	2776
攻撃力	863
防御力	571

2匹で行動している。セラ、レジナの呪文を使う。粘液を吐きつけることにより、相手のすばやさを6さげる。同時にしっぽをふって笑い、相手を挑発する。特に注意しなければならない特殊攻撃や呪文はないので普通に戦って問題のない相手であろう。

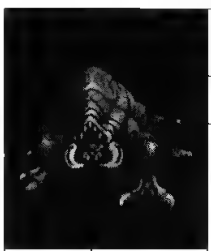


ドォミィ

グロストス城、溶岩炉

HP	1730
攻撃力	763
防御力	613

2匹で行動している。レス、ヒュドナの呪文を使う。頭をあげて襲いかかってくることがあり、そのときには2倍のダメージを受ける。フラム、ブラムナ、テグナの呪文は無効。ヒュール、ヒュドナはダメージ分HPが回復する。

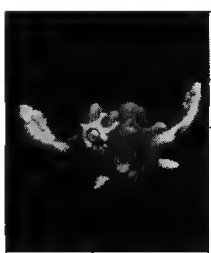


ハイ・ドール

イシュタなど

HP	1390
攻撃力	534
防御力	357

2匹で行動している。かみついて攻撃をしてくると、ダメージが2倍になる。また死ぬ間際に死力をふりしぼって体当りをかけることがあり、攻撃は自動的に命中する。ダメージは通常の攻撃と同じである。呪文は普通に効く。



ダダルカ

イシュタなど

HP	783
攻撃力	537
防御力	400

ダダルカ1匹とアクトス1匹で行動している。パペピアの呪文を使う。倒すとたまにダダルカの体から酸が飛び散り、全員に500のダメージを与える。すばやく倒せば、酸をまき散らす可能性は低くなる。アクトスは無視して攻撃を集中すべきだ。

アクトス

イシュタなど

ダダルカと共に行動している。ブラムナの呪文を使う。アクトスは攻撃を命中させると、他人が痛がる姿をみて興奮し、すばやさを5あげることがある。イグナ、ブアゾの呪文は効果がない。それほど強くないのでダダルカから攻撃。

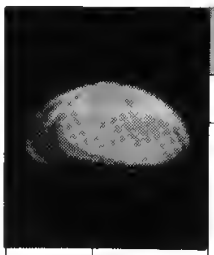
HP	1830
攻撃力	531
防御力	395

ガービィ

グロストス城

1匹で行動している。高速でキャラクターの周りを回っている状態では戦闘を仕掛けることはできない。ストール、ダナム、ホーの呪文を使う。炎のブレスを吐いての攻撃がある。また、3回攻撃をかけることがあり、ダメージはかなり強力である。

HP	4000
攻撃力	777
防御力	646



装甲スライム

グロストス城

バイオレットに呼ばれてると落ちてくる。クラブアーマーを装備すると、攻撃力が400、防御力が 200増え、すばやさが5減る。また、呪文の攻撃を受けなくなる。だがクラブアーマー装備中は、重くて動けないことがある。

HP	1260
攻撃力	568
防御力	450

ブラックナイツ

グロストス城

主に2匹で行動している。レスの呪文を使う。剣をふって攻撃をすると、防御力に関係なく500ダメージをあたえる。結果をはることで、呪文攻撃を受けなくなる。王座の間の前にある上り階段で待機している。密造酒を持っている。

HP	2532
攻撃力	754
防御力	583

●その他のアイテム

品　名	攻撃力	防御力	入手場所	効　果
正義のつるぎ	+380	−	キャベラのレジスタンスのアジト	
自由のヨロイ	−	+250	キュベラのレジスタンスのアジト	
希望のたて	−	+200	キュベラのレジスタンスのアジト	
エリクサー	−	−	グロストス城の宝箱	気絶した状態をHPとMPを全快の状態にして回復させる
銀のプレート	−	−	終章のイベント	グロストス城の金の扉を開けるのに必要
太陽の聖剣	+650	−	グロストス城のイベント	アトラスのみ装備可能

平和へ
EPILOGUE

イセルハーサに平和が戻り、アトラスたちの長い冒険と戦いはおわった。

若いファーレーンの王子は、自分が経験した戦いから多くのことを学んだ。

国を治めるむずかしさと、王としての在り方、平和の大切さ、そして世界の成り立ちを。

そして争いからは、何も生まれないことを……。

アトラスのイセルハーサを救うための戦いは、ファーゲスタ帝国のグロストス城の王座の間において終わりを告げた。フレイアのマスターは、フラッドによって成された封印を解き、フレイアを解放した。フラッドの最後の願いはかなえられたのだ。地上も地下もモンスターから本当に解放された。

皇帝は権力を奪い取ることから始め、さらなる強さを求め、それは改造されることをも辞さなかった。

そしてその結果は、地上の英雄であるアトラスたちの力のまえに倒されることになった。力を求め、力に溺れ、そして、求める力によって倒されたのだ。

ゴドウィン２世は、醜く改造された身体を破壊され、玉座の前に横たわっていた。その光景は、アトラスにとって忘れられないものになるだろう。正義は行なわれ、悪は滅びた。だが、国民にとって、アトラスが悪となる日がこないともかぎらない。そうならないためにも、あの姿を忘れてはならないのだ。

王になるというのは、自分の求めることが自由にできるということではない。権利があれば義務もあるのだ。それを忘れば、ゴドウィン２世と同じ道を歩くことになるだろう。

王冠は、民を統べ、平和な世界を築く知性を象徴する。

そして今、アトラスは父セリオス王から、王冠をうける。

「争いは、いつも、小さなすれちがいから起こる。心しておくのだぞ」

父の言葉は少なかったが、父として、王として、アトラスのことを考えた身にしみる言葉だった。

今度の旅で得たものは、王として必要な知識や行動ばかりではなかった。もしかすると、それ以上に大切なものを手に入れたのかもしれない。そう、他人のために命を投げだし、個人の利益など考えずに世界を救うようなことができる友人だ。

年齢の事を言われると怒りだすが面倒見がよく、最初から最後まで戦いを共にした魔法使いランドー。かれの魔法が何度もアトラスの身を助け、かれの行動が何度もアトラスを奮いたたせてくれた。

王子として育ったアトラスよりも世間知らずで、そのくせ何者にも負けない意志力と、頑固さを持った少女フローラ。自分の身の安全を考えるよりも、人々の平和な暮らしのために行動する姿は、アトラスが学ぶべきことも多かった。

ランドーの父親に呪文をかけられ、人間の姿になって冒険を共にした、種族を超えた友人であるドラゴンのシンディ。その人の常識に縛られない考え方や行動が、どれほどアトラスを助けたかわからない。

そして地下世界の平和を願い、レジスタンスとして活動していたレイシア。彼女の行動を通して、自由の大切さを学ばされたのだ。

その他にも、旅の途中で大勢の人と知り会うことができた。司祭バーバラ、大盗賊ゲイル、ナレサ隊長、5人のマスター、それに地下世界ファーゲスタのレジスタンス、そして伝説となった英雄たち。かれらの行動がアトラスを指導者として成長させたのだ。

これから平和になったイセルハーサでアトラスがすべきことは多い。まずは2つの隔離された文明の繋ぎ手としての役割だ。

マスターたちによって治められるファーゲスタの国と、地上世界の交流はもう始まっているのだ。だが、生活や習慣の違う両世界が問題なく交流できるようになるには、何年もの時間がかかるだろう。

世界をつなぐのには、アトラスたち

のような若く、柔軟性に富んだ力が必要になるだろう。問題は残っているが、破壊のための力はもう必要とされないだろう。

イセルハーサは平和な日々へと戻っていった。大地震によって始まり、多くの人間の心に傷跡を残した災厄は終わったのだ。

争いは何も生まない。ただ破壊し傷を作るだけだ。だが、争いが収まり時が経つと、人々はそれを忘れ、また争いを起こす。

いつまでもその事を忘れないでいるものが必要なのだ、悲劇を繰り返さないために。

アトラスたちは忘れないだろう。皇帝の倒れた姿を、破壊されたイシュタを忘れないように……。

そして、天空高くにある存在は静かに地上を見つめる。平和なイセルハーサの未来を見通すかのように、アトラスの平穏な生活を見守るように……。

イセルハーサには、新たな英雄が語られるようになる。

静かな夜、眠れない子供と老人が暖炉を囲む。老人は、子供たちに向かって、こう語りかける。

「セリオス王子の話は聞かせたの。それでは、その息子のアトラス王子の話しをしてやろうかの。それは、今のファーレーン王国がまだウォンリーク公国とソルディス王国という国とくっついておらん頃の話じゃ。どうじゃ？　この話は聞かせたかの？」

子供たちは答える。もう何度か目の話をもう一度聞くために。

「まだ聞いてないよ。どんなお話？」

老人は笑みをもらし、ゆっくりと語りだす……。

小さな太陽は、父を超え、
大きな太陽よりも輝く……

夜はゆっくりと過ぎていき、暖炉の柔らかな炎がたてる音と、老人の言葉が子供たちの心に響いてくる。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
……完

The Legend Of Heroes II

第3章

データファイル

DATA FILE

ここからは、ゲーム中に見ることができる武器、防具、アイテム、呪文、と遭遇するモンスターをすべてあつめた。ゲーム中にどこで手に入るとかもわかるようになっている。攻略するときのお共にどうぞ。

武器 WEAPONS

武器は攻撃力が高いほど相手に与えるダメージも大きくなっている。基本的にキャラクターによって装備できない武器はないので、ゲーム中は攻撃力の一番高いものを持たせること。ただ、呪文が封じ込められていて魔法と同じ効果を持つ武器もあるので、表を見てよく確認するように。

品　名	攻撃力	買い値	売り値	入手場所	効　果
ナイフ	＋5	—	8	キャラクターが持っている	
小型のつるぎ	＋10	60	45	(1)ベルガ (1)リーゼル等	
青銅のつるぎ	＋15	300	225	(1)ルドラ (1)カウル等	
鉄のつるぎ	＋20	500	375	(1)ナスール	
鉄球こんぼう	＋30	1000	750	(2)アルフ	
強者のやり	＋45	2500	1875	(2)ユイシス	
必殺のつるぎ	＋65	4000	3000	(3)イズー (3)キュベラ	
大地のおの	＋85	8000	6000	(3)キュベラ	
聖なるつるぎ	＋110	—	50	(序)ルディアの城	
戦士のつるぎ	＋115	12000	9000	(3)ラルファ	
騎士のやり	＋160	—	10500	(4)グロストス城の宝箱	

品　名	攻撃力	買い値	売り値	入手場所	効　果
勇者のつるぎ	＋180	25000	18750	(4)ベルガ (4)ネリア	
撃破のつるぎ	＋240	40000	30000	(4)イズー (4)ユイシス	
理力のつるぎ	＋300	50000	37500	(4)ウイル	
正義のつるぎ	＋380	—	45000	(終)キュベラのレジスタンスのアジト	
ドラゴンの剣	＋480	160000	120000	(終)カウル	
太陽の聖剣	＋650	—	—	(終)グロストス城のイベント	アトラスのみ装備可能
炎のやり	＋10	—	150	炎の騎士が持っている	フラムと同じ効果
いかづちの杖	＋20	—	300	グロッグガードが持っている	イグナと同じ効果
聖なるの杖	＋25	—	3750	イズーから城の間にある宝箱	ホーと同じ効果
氷の杖	＋0	—	2250	ダリスが持っている	ヒュールと同じ効果
光の杖	＋25	—	375	グロストス城の宝箱	オビスと同じ効果

武器について

多種多様の武器が、ゲーム中に登場するが、種類は大別して『ナイフ』『つるぎ』『やり』『おの』『こんぼう』『杖』の6種類である。これらがどんな武器なのかを、少し説明していこう。

『ナイフ』は日常、小物を切るのに使用するが、戦闘に使うにはあまり効果的な武器ではない。

『つるぎ』（『剣』『聖剣』を含む）は武器として最も一般的なものだ。切ったり、突いたりでき、さらに相手の攻撃を受け止めることもできる。まさに戦闘専用といえるだろう。

『やり』は狩りで使うのが普通だが、戦闘では離れた相手を攻撃したり、姿勢の低い相手を上から突いたり、上にいる相手を突き上げたりできるという利点があるため戦闘に使用することも多い。

『おの』は本来木を切るのに使うものだが、戦闘では動きの鈍い相手なら刃の重みによって、強力な打撃を与えることができる。

『こんぼう』は原始的なものだが、一番手に入りやすく、相手が硬い場合には有効な武器である。

『杖』はこのゲームでは魔法を封じこめた武器になっているので、攻撃力は低くとも敵に大きなダメージを与えられる。

防具 ARMOR

このゲームには、ヨロイとたての2種類の防具が登場する。ともに装備すると相手から受けるダメージを減少させる。キャラクターによって装備できないということがないので、防御力が一番高いものをHPが低いキャラから順に装備させていくとバランスがとれたパーティになり、ゲームを攻略が楽になる。

品　名	攻撃力	買い値	売り値	入手場所	効　果
布の服	＋5	—	8	キャラクターが持っている。	
皮のヨロイ	＋10	50	38	(序)ヨルド (1)ベルガ等	
鉄のヨロイ	＋20	400	300	(1)カウル (1)ナスール	
聖なるヨロイ	＋25	—	50	(序)ルディアの城	
はがねのヨロイ	＋40	1500	1125	(2)ユイシス	
不死身のヨロイ	＋70	3500	2625	(3)イズー (3)キュベラ	
回復のヨロイ	＋80	—	375	ヌカッチが持っている	戦闘中に守備体勢にするとＨＰ400回復
バトルスーツ	＋120	10000	7500	(3)ラルファ	
理力のヨロイ	＋180	40000	30000	(4)ウイル	
自由のヨロイ	＋250	—	37500	(終)キュベラのレジスタンスのアジト	
ドラゴンの鎧	＋320	150000	112500	(終)カウル	

品　名	攻撃力	買い値	売り値	入手場所	効　果
皮のたて	＋5	40	30	(序)ヨルド (1)ベルガ等	
鉄のたて	＋15	350	263	(1)ルドラ (1)カウル等	
聖なるたて	＋20	—	50	(序)ルディアの城	
はがねのたて	＋25	1200	900	(2)アルフ	
無敵のたて	＋50	3000	2250	(3)イズー (3)キュベラ	
いにしえのたて	＋80	8000	6000	(3)ラルファ	
理力のたて	＋140	30000	22500	(4)ウイル	
希望のたて	＋200	—	30000	(終)キュベラのレジスタンスのアジト	
ドラゴンのたて	＋280	120000	90000	(終)カウル	

防具について

防具は防御力の分だけダメージを減らしてくれるため、防御力が高ければ高い程よい防具なのだが、防具に特殊な能力があれば別である。このゲームでは、唯一『回復のヨロイ』が特殊な能力を持っていることに設定されている。

『回復のヨロイ』は第２章で出てくる敵『ヌカッチ』が使っている物で、倒すとごくまれにだが『回復のヨロイ』が手に入れることができる。『ヌカッチ』が装備すると、攻撃力、すばやさが下がり、防御力も19しか増えないが、人間が装備すると防御力が80も上がり、攻撃力や、すばやさには影響がない。おそらく「ヌカッチ』は人間サイズの鎧を無理やり装備しているのだろう。たぶんそのためだと思われるが『ヌカッチ』は戦闘中に鎧を脱いだりすることがある。

ところで『回復のヨロイ』だが、利点は装備者が戦闘中に守備体勢をとった状態にするとＨＰを 400も回復させてくれる点にある。言葉を封じられた状態でも使えるので、ＨＰの低いキャラクターが装備すれば、戦闘中に気絶することがかなり減るだろう。ＨＰの低いキャラクターには必ず装備させたい。

ただ、攻撃力の高いキャラクターには装備させないほうがよいだろう。なぜなら攻撃力の高いキャラクターは戦闘中に守備体勢をとった状態にするなら、攻撃して戦闘を早く終わらせるほうが結果的にダメージが少ないことが多いからだ。

攻撃力の高いキャラクターには、防御力の高い防具、ＨＰと攻撃力の低いキャラクターは『回復のヨロイ』を装備させれば、戦闘はスムーズに解決する。

アイテム ITEMS

アイテムといって、ゲームに登場するものには様々なものがある。親書や切符といったイベントをクリアするのに必要なものから、キノコのように体力を回復してくれるものもある。呪文の変わりになるものは、呪文が封じられていても使用できるので重宝するだろうなお、余談のなるが『ヨシュアの鏡』は、まちがえて捨てると２度と手に入らないので注意したい。

品　名	買い値	売り値	入手場所	効　果
ワプの翼	—	—	序章のイベント	一度行ったことのある町や村に一瞬て行くことができる
親書	—	—	序章のイベント	4つの親書を4人の人物に届けなくてはならない
切符	100	—	ロンド、ラルファヨルド等	船に乗るために必要
災害のお守り	300	—	ネリア	運のよさが＋10される
たいまつ	5	4	ルディア、ヨルドリシェール等	洞窟の暗闇を照らし、周りの見える範囲を広げる
ランプ	200	150	イズー	たいまつと同じ効果だか、たいまつより長持ちする
ヨシュアの目	10	8	ネリア、ロンドルドラ等	洞窟や周辺を上から見ることができる
ヨシュアの鏡	—	375	アルフ〜城の間にある宝箱	ヨシュアの目と同じ効果だが、何回使用しても無くならない
バクヤク	—	120	ボアード海運	戦闘中に使用すると敵全員にダメージを与える
レスの葉	50	38	ルディア、ベルガロンド等	1人のＨＰを100回復させる
気付けぐすり	50	38	ネリア、ロンドヨルド等	気絶した状態をＨＰ1の状態に回復させる
毒消し草	5	4	ルディア、ベルガネリア等	毒の状態から健康の状態に戻す

品　　名	買い値	売り値	入手場所	効　　果
回復キノコ	500	375	イズー	1人のＨＰを500回復させる
眠りタケ	—	75	イシュタ～アルフの間にある宝箱	戦闘中に使うと敵1人を眠らせる
キノコの王様	—	—	アネスの塔等	1人のＨＰを1000回復させる
密造酒	50000	—	アルフ	気絶した状態をＨＰ全快の状態に回復させる
ビナスの実	1000	750	イズー	全員のＭＰを全回復させる戦闘中は使えない
レストナキノコ	3000	2250	イズー	全員のＨＰを500回復させる
ビスのキノコ	—	225	ガザスームが持っている	全員のＭＰを回復させる戦闘中も使用できる
エリクサー	—	15000	グロストス城の宝箱	気絶した状態をＨＰとＭＰを全快の状態にして回復させる
戦士の笛	—	—	イシュタ～イズーの間にある宝箱	地底の人にとって勇敢な戦士の証
ギルモアの星	—	—	第2章のイベント	セリオスが持っている宝石
竜の涙	—	—	第3章のイベント	竜の卵に入れるようになる
杖のかけら	—	—	ギャノアが持っている	シリカのディームに渡せば、ブラムナとヒュドナを作ってくれる
通行証	—	—	ユイシス	ユイシスに入ると渡される通行証。訪れる場所により4種類ある
銀のプレート	—	—	終章のイベント	グロストス城の金の扉を開けるのに必要
スペルのゆびわ	—	1125	キュベラ～プロスの間にある宝箱	呪文能力が＋100される
オプナのゆびわ	—	1500	キュベラ～プロスの間にある宝箱	攻撃力が＋100される
マホウのゆびわ	—	2250	キュベラ～プロスの間にある宝箱	攻撃力が＋20される
クイクのゆびわ	—	1875	イズーの宝箱	すばやさが＋10される
テュトのゆびわ	—	2250	グロストス城の宝箱	防御力が＋50される
幸運のゆびわ	—	1875	ウイル～ベルンの間にある宝箱	運のよさが＋25される
賢者のゆびわ	—	2250	ディゲンスが持っている	かしこさが＋10される

呪文 MAGIC SPELLS

呪文は呪文の書を使うことにより覚える。１人が覚えられる呪文の数は７つなので、覚えておく呪文はよく考えて選ぶこと。呪文能力が高ければ呪文の効果が上がるので、攻撃呪文は呪文能力の高い人が覚えて、レジナの様な呪文能力に影響の無い呪文は呪文能力の低い人が覚えるといいだろう。

品　名	買い値	売り値	入手場所	効　果
フラムの書	100	75	バズヌーン	敵1匹に炎によるダメージを与える
イグナの書	200	150	バズヌーン	敵全員に稲妻によりダメージを与える
ヒュールの書	100	75	バズヌーン	敵1匹に氷によるダメージを与える
オビスの書	1000	750	コルクス	敵1匹のＨＰを瞬時に0にして気絶させる
プアゾの書	300	225	コルクス	敵1匹を毒の状態にする
サクタスの書	800	600	リーゼル	敵1匹にダメージを与え、与えた分のダメージだけＨＰが回復する
ブラムナの書	—	—	シリカ	敵全員に炎の嵐によるダメージを与える
ヒュドナの書	—	—	シリカ	敵全員に氷の嵐によるダメージを与える
ダナムの書	300	225	リーゼル	敵1匹の防御力を戦闘の間だけ下げる
ヘベタルの書	500	375	リーゼル	敵1匹のすばやさを戦闘の間だけ下げる
パペビアの書	100	75	スエル	敵1匹を混乱の状態にする

品　名	買い値	売り値	入手場所	効　果
ホーの書	700	525	コルクス	敵1匹を睡眠の状態にする
インパスの書	700	525	セダル（ソルディス側）	自分を含む味方1人の攻撃力を戦闘の間だけ上げる
セラの書	500	375	セダル（ソルディス側）	自分を含む味方1人のすばやさを戦闘の間だけ上げる
サイレスの書	200	150	ラルファ	敵味方全員の呪文を封じる
エントの書	500	375	ロンド	自分を含む味方1人の呪文能力を戦闘の間だけ上げる
ストールの書	500	375	ロンド	敵1匹の呪文能力を戦闘の間だけ下げる
テュートの書	300	225	セダル（ソルディス側）	自分を含む味方1人の防御力を戦闘の間だけ上げる
シレントの書	500	375	コルクス	敵1匹の呪文を封じる
リバークの書	500	375	スエル	自分を呪文を跳ね返す状態にする
レスの書	200	150	リシェール	自分を含む味方1人のＨＰを呪文能力分だけ回復させる
レジナの書	100	75	リシェール	自分を含む味方1人の毒を中和し、健康な状態に戻す
リーフの書	1000	750	リシェール	味方1人を気絶した状態からＨＰが1の状態に回復させる

呪文について

呪文の回復する速度は呪文により様々ですが、一番早く回復するのがレジナの呪文です。このレジナの呪文を1として、各呪文の回復速度を書いておきます。

レジナ　：1　　レス　　：2
パペピア：2　　サイレス：3
リバーク：4　　フラム　：5
ヒュール：5　　テュート：5
ダナム　：5　　イグナ　：6
プアゾ　：6　　リーフ　：6
シレント：6　　ストール：6
インパス：6　　サクタス：6
ヘベタル：6　　ホー　　：7
エント　：7　　セラ　　：7
ヒュドナ：8　　ブラムナ：8
オビス　：9

回復速度1で約4秒です。気にしなくても問題ありませんが、呪文を多用する人は大体の目安として覚えておいておくといいだろう。

モンスター

MONSTERS

ゲーム中登場するモンスターの能力値の一覧をつくったが、必ずしもこの能力値が高いから強いわけではない。なぜなら、特殊能力があり、能力値は低いのだが強かったりするモンスターや、逆に能力値が高くても特殊能力や呪文がないので、弱いといったケースもあるからだ。油断せずに戦うことが重要だ。

モンスター名	H P	攻撃力	防御力	出現場所	アイテム	呪文
スライム	10	1	2	ファーレーン	なし	なし
ヨークスライム	12	8	4	ウォンリーク	なし	なし
赤スライム	28	14	5	ウォンリーク	なし	なし
デスバード	18	16	10	ファーレーン	レスの葉	なし
チャンタラー	14	15	11	ファーレーン	毒消し草	なし
カイザー	22	18	12	ウォンリーク	ヨシュアの目	なし
トンキィ	24	17	13	ウォンリーク	ヨシュアの目	なし
ルンバット	20	16	11	ウォンリーク	気付けぐすり	なし
サンリーフ	22	16	12	ウォンリーク	レスの葉	サクタス
レイチョウ	24	17	13	ウォンリーク	ヨシュアの目	ヒュール
パワーアングル	31	19	10	ウォンリーク	ヨシュアの目	オビス

モンスター名	H P	攻撃力	防御力	出現場所	アイテム	呪文
羽竜	29	18	17	ラヌーラ	レスの葉	ダナム
アシカサゴ	33	16	18	ラヌーラ	レスの葉	サイレス
炎の騎士	35	20	19	ラヌーラ	炎のやり	レス
インクラブ	39	20	18	ラヌーラ	レスの葉	なし
邪心の仮面	27	16	20	ラヌーラ	たいまつ	イグナ、ホー
リンコー	35	18	20	王家の墓	なし	イグナ
ビジョー	40	20	18	王家の墓	なし	サイレス
ブルダーム	180	35	22	王家の墓	なし	レス
ワームマスター	40	28	25	ソルディス	気付けぐすり	レス、インパス
アースワーム	42	30	17	ソルディス	ヨシュアの目	フラム
砂もぐら	52	29	19	ソルディス	レスの葉	なし
コラド	55	30	21	ソルディス	レスの葉	オビス
リザードマン	84	49	20	モレストン	レスの葉	レス
トータスマン	64	38	24	モレストン	レスの葉	フラム
レミングプラス	48	34	23	モレストン	気付けぐすり	レス
スプラッシャー	79	45	20	モレストン	たいまつ	なし
ゴールド	80	39	23	モレストン	レスの葉	なし
冷血ガメ	84	40	17	モレストン	レスの葉	ヒュール
猛毒ナメクジ	112	45	25	モレストン	レスの葉	パペピア

モンスター名	H P	攻撃力	防御力	出現場所	アイテム	呪文
バカラ	208	62	17	モレストン	レスの葉	なし
木人	100	51	26	モレストン	毒消し草	パペピア、ヒュールホー
ビルタラ	90	46	23	モレストン	毒消し草	レス
サボン	122	50	29	モレストン	毒消し草	ヒュール、イグナホー
トプス	126	55	24	モレストン	たいまつ	なし
グロッグガード	260	65	25	奈落の口	いかづちの杖	レス、ヒュールサクタス
怪魚	136	54	20	イシュタ〜イズー	気付けぐすり	なし
ガード	149	58	27	イシュタアテネの塔	レスの葉	レス、ヒュール
鋼鉄アリ	118	49	31	イシュタ〜イズー等	レスの葉	レス
ホーボ	100	55	31	イシュタ〜イズー等	毒消し草	ホー
毒カヅラ	73	45	38	イシュタ〜イズー等	毒消し草	レス
ひげくじら	120	49	29	イシュタ〜イズー等	ヨシュアの目	なし
触手妖虫	157	72	42	イシュタ〜イズー等	気付けぐすり	レス、フラムパペピア
魔界僧	179	60	44	イシュタ〜イズー等	レスの葉	レス、ヒュールプアゾ
イグナの使者	153	49	38	イシュタ〜イズー等	ランプ	レス
バレート	167	1	86	イシュタ〜イズー等	ランプ	ヒュール、サクタスサイレス、レス等
杖使い	213	78	47	イズー〜城等	バクヤク	レス、フラム
ダグニア	320	109	42	イズー〜城等	バクヤク	なし
ブラムナドック	218	83	23	イズー〜城等	気付けぐすり	レス、ブラムナホー

モンスター名	H P	攻撃力	防御力	出現場所	アイテム	呪文
ハンタークロー	257	112	40	イズー〜城等	ビスナの実	ホー
ガード（城内）	257	128	50	グロストス城	レスの葉	レス、フラム
ダリス	1200	138	50	グロストス城	氷の杖	レス、ヒュール
モーンガー	434	141	92	キュベラ〜プロス	ランプ	ダナム
陸クラゲ	394	143	94	キュベラ〜プロス	眠りダケ	ヒュール
デ・オクト	210	91	80	キュベラ〜プロス	毒消し草	イグナ
ブランナ	175	114	60	キュベラ〜プロス	毒消し草	サクタス
レッドラット	323	111	80	キュベラ〜プロス	回復キノコ	なし
ダンキ	204	154	119	キュベラ〜城等	ランプ	レス、フラム ホー
ゾリアード	606	175	111	キュベラ〜城等	気付けぐすり	レス、プアゾ
ロングアージ	514	159	108	キュベラ〜城等	ビスナの実	なし
ゴーリキュ	790	160	109	キュベラ〜城等	回復キノコ	フラム、プアゾ
ボイズンガード	546	184	127	プロス	回復キノコ	なし
ブードゥー	425	100	34	ラヌーラ等	ランプ	なし
シャンシャン	132	85	54	ラヌーラ等	回復キノコ	レス、イグナ
ギュード	494	107	63	ラヌーラ等	バクヤク	サイレス
クラック	291	149	22	ラヌーラ等	気付けぐすり	ヒュール
気功うさぎ	560	303	134	ウォンリーク等	気付けぐすり	シレント
ダークリア	450	275	135	ウォンリーク等	回復キノコ	ヒュール、ビュドナ

モンスター名	H P	攻撃力	防御力	出現場所	アイテム	呪文
ヌカッチ	735	298	149	ウォンリーク等	回復のヨロイ	なし
甲速虫	583	272	130	ウォンリーク等		サイレス
ギャノア	2200	294	140	ウォンリーク等	杖のかけら	シレント、ブアゾ
ザコン	633	294	140	イシュタ等	レストナキノコ	ストール
音操り	583	276	149	イシュタ等	ビスナの実	なし
スラッシュ兵	658	283	141	グロストス城	ビスナの実	パペピア
ワームド	650	283	197	グロストス城	回復キノコ	ストール
妖魔火砲	603	255	200	グロストス城	ビスナの実	ブラムナ
バッファー	740	282	199	グロストス城	回復キノコ	ストール
ジーヘッド	894	311	288	ウイル〜城	ランプ	サイレス
ガンス	810	357	257	ウイル〜城	レストナキノコ	レジナ、インパス
甲殻亜人	862	345	288	ウイル〜城	ビスナの実	レス
ドラウン	602	313	208	ウイル〜城	ビスナの実	レス
カザズーム	2800	322	300	キュベラ	ビスのキノコ	ヒュドナ、サイレス.
暗黒ガス	1276	277	285	キュベラ〜ウイル等	気付けぐすり	なし
ニュート	820	282	255	キュベラ〜ウイル等	キノコの王様	なし
ニュートハニー	277	248	245	キュベラ〜ウイル等	キノコの王様	レス
エビューン	878	313	268	キュベラ〜ウイル	レストナキノコ	ヘベタル
ブラムナクィーン	826	440	354	ウイル〜ベルン等	キノコの王様	ホー

モンスター名	H P	攻撃力	防御力	出現場所	アイテム	呪文
護衛	1344	410	351	ウイル〜ベルン等	キノコの王様	レス
ホログナ	348	432	349	ウイル〜ベルン等	毒消し草	レス、ホー、イグナサクタス等
くぐつ戦士	1087	414	362	ウイル〜ベルン等	ビスナの実	なし
グロル	1080	506	360	ネサの辺土試練の洞窟等	ランプ	テュート
ワッパ	1530	432	402	ネサの辺土試練の洞窟等	気付けぐすり	プアゾ、オビス
ヒューゲス	971	453	381	ネサの辺土試練の洞窟等	気付けぐすり	パペピア
ドラスト	1157	472	370	プロス	キノコの王様	シレント
ディゲンス	2800	400	350	プロス	賢者のゆびわ	ヒュドナ、ホーサクタス
ドラストゴースト	1200	372	325	プロス		レス
ファンクス	1130	578	449	グロストス城中庭	毒消し草	プアゾ
浮遊王	1568	590	407	グロストス城中庭	キノコの王様	サイレス
毒鉱石	934	474	504	グロストス城中庭	キノコの王様	ヒュドナ、サクタス
リーゲル	1356	586	464	グロクトス城中庭	気付けぐすり	レス、ダナムインパス
メタルスチーム	3384	614	440	グロストス城	レストナキノコ	ダナム、インパス
ドルナー	1268	551	458	グロストス城	ビスナの実	ブラムナ、サクタスホー
バイオレット	2110	520	470	グロストス城	密造酒	ブラムナ
海王騎士	4186	839	500	グロストス城溶岩炉	レストナキノコ	レス、プアゾオビス
サイレントロード	1729	763	555	グロストス城	キノコの王様	サイレス
紅牙戦士	1690	778	530	グロストス城	ビスナの実	ヘベタル、ダナム

モンスター名	H P	攻撃力	防御力	出現場所	アイテム	呪文
ザンオー	1590	741	495	グロストス城	ビスナの実	レス
ストライプツ	1779	759	653	グロストス城	密造酒	なし
ユアーン	2776	863	571	グロストス城溶岩炉	ビスナの実	セラ、レジナ
ドォミイ	1730	763	613	グロストス城溶岩炉	キノコの王様	レス、ヒュドナ
ハイ・ドール	1390	534	357	イシュタ等	回復キノコ	なし
ダダルカ	783	537	400	イシュタ等	密造酒	パペピア
アクトス	1830	531	395	イシュタ等	密造酒	ブラムナ
ガービィ	4000	777	646	グロストス城	なし	ダナム、ホーストール
皇帝ゴドウィン2世	?	?	?	王座の間	なし	不明

モンスターについて

これまで紹介してきた『英雄伝説Ⅱ』のモンスターたちは、ただの敵という評価を下せない存在になっている。
みんなはモンスターをどのようにとらえている？
冒険の障害。プレイヤーが操るキャラクターを強くなるための材料。こんなところじゃないかな。自分のキャラクターが強くなってボカボカとモンスターを倒せると楽しい。でもそれは、自分が強いことが確認できればどんなモンスターでもよくなかった？
このゲームでは、それ以外にこのモンスターにこのアクションをして欲しいなんて思わせるところがある。
楽しいというか、バカにしているというか、拍手をしたり喜んだりする奴がいる。それもメッセージだけでなく、そういうアクションを見せてくれるんだから。もちろん剣を上段に構えてみたりといった、かっこいいと思うようなアクションもある。子供みたいのをつくったり、背中が割れて空気袋みたいなのが出てきたりと、始めてみたときにびっくりするようなことをする奴もいる。そんな動きを見ているだけでも楽しめる。
新しいエリアに行ったときに、どんな奴が出てくるのか期待させてくれる。戦闘にそんな付加価値が加えられているんだ。戦闘中にそんな余裕はない？　そんなことはないでしょ。このゲームにはオートバトルっていう便利なものがついてるでしょ。キーボードを気にせず画面だけを見てればいいわけだから。
そんなわけで、みなさんもモンスターのアクションを存分に楽しんでちょうだい。

索　引

あ

M　アースワーム……70
NPC　アートス……61
M　アーマー(装甲)スライム…… 138
M　赤スライム……45
M　アクトス…… 138
M　アシカサゴ……69
PC　アトラス……2, 33
C　アフル……76
C　アムダ……52
NPC　アロン…… 36, 37
M　暗黒ガス…… 113
I　いかづちの杖……72
S　イグナ……26
M　イグナの使者……87
C　イシュタ……75
C　イズー……82
N　イセルハーサ…… 14, 20
I　いにしえのたて……97
M　インクラブ……69
S　インパス……27
M　ウィーバー…… 115
C　ウイル…… 106
N　ウォンリーク公国…… 15, 40
C　エスタニア……33
M　エビューン…… 113
NPC　エリオン…… 15, 49
I　エリクサー……24, 131
S　エント……27
M　音操り…… 112
S　オビス……26
I　オプナのゆびわ ……25

か

M　ガード……86
M　ガード（城内）……86
M　ガービィ…… 138
M　海王騎士…… 136
M　怪魚……86
M　カイザー……68
I　回復キノコ……23
I　回復のヨロイ…… 102
C　カウル……60
M　カザズーム…… 110, 113
M　雷娘……87
I　革のたて……59
I　革のヨロイ……59
M　ガンス…… 112
M　ギャノア …… 102
M　気功うさぎ…… 101
I　騎士のやり…… 115
I　気付けぐすり……24
I　切符……22
I　キノコの王様……23
I　希望のたて…… 119, 138
M　ギュード…… 101
C　キュベラ……94, 107
I　ギルモアの星…… 82, 88
I　銀のプレート…… 123, 138
I　クイクのゆびわ……25
M　くぐつ戦士…… 114
M　クラック…… 101
C　クルス……36
M　黒騎士(ブラックナイツ)…… 138
M　グロッグガード……72
M　グロル…… 114

NPC　ゲイル…… 84, 89
NPC　ゲイル3世…… 65, 84
I　撃破のつるぎ…… 111
I　賢者のゆびわ……25
I　幸運のゆびわ……25
M　甲殻亜人…… 113
M　紅牙戦士…… 137
M　甲速虫…… 102
M　皇帝コドウィン2世…… 135
M　鋼鉄アリ……86
M　護衛…… 114
M　ゴーリキュ…… 101
I　氷の杖…… 84, 88
M　ゴールド……70
I　小型のつるぎ……59
M　コラド……70
C　コルクス……65

さ

I　災害のお守り…… 38, 97
S　サイレス……27
M　サイレントロード…… 137
S　サクタス……26
M　ザコン…… 112
M　サボン……71
NPC　サミー……95
M　ザンオー…… 137
M　サンリーフ……68
NPC　ジーナ……56
M　ジーヘッド…… 112
NPC　ジェストン…… 15, 44
NPC　ジェラルド…… 48, 50
NPC　ジゴ…… 54, 56
M　邪心の仮面……69
NPC　ジャン……60, 135
M　シャンシャン…… 101
I　自由のヨロイ…… 119, 138
I　呪文の書……26
M　触手妖虫……86
C　シリカ…… 41, 43
S　シレント……27
I　親書……36
PC　シンディ…… 62, 64
C　スエル……52
S　ストール……27
M　ストライプツ…… 137
M　砂もぐら……70
M　スプラッシャー……70
I　スペルのゆびわ……25
M　スライム…… 33, 39
M　スラッシュ兵…… 112
I　正義のつるぎ…… 119, 138
I　青銅のつるぎ……61
I　聖なるたて…… 36, 39
I　聖なる杖…… 84, 88
I　聖なるつるぎ…… 36, 39
I　聖なるヨロイ…… 36, 39
C　セダル…… 53, 62
S　セラ……27
NPC　セリオス…… 14, 17
C　セリス…… 48, 49
C　セレ……51
I　戦士のつるぎ…… 97, 98
I　戦士の笛…… 77, 88
NPC　ソニア…… 15, 49
M　ゾリアード…… 100
N　ソルディス王国…… 16, 58

た

M　ダークリア……101
I　大地のおの……94
I　たいまつ……22
I　太陽の聖剣……132, 138
M　ダグニア……87
M　ダダルカ……137
S　ダナム……26
M　ダリス……88
M　ダンキ……100
N　地下世界……74
N　地上世界……98
NPC　チャーリー……55
M　チャンタラー……68
I　通行証……81, 88
M　杖使い……87
I　杖のかけら……102, 149
I　強者のやり……81
M　デ・オクト……100
NPC　ディーム……41, 109
M　ディゲンス……110, 115
NPC　テクニカのマスター……117
M　デスバード……68
I　鉄球こんぼう……75, 76
I　鉄のたて……55, 59
I　鉄のつるぎ……62, 64
I　鉄のヨロイ……55, 60
S　テュート……27
I　テュトのゆびわ……25
M　トータスマン……71
M　ドォミィ……137
M　毒カヅラ……86
I　毒消し草……24
M　毒鉱石……136
M　トプス……71
M　ドラウン……113
I　ドラゴンのたて……119, 135
I　ドラゴンの剣……119, 135
I　ドラゴンの鎧……119, 135
M　ドラスト……114
M　ドラストゴースト……115
M　ドルナー……136
NPC　ドレイク……65, 66
M　トンキィ……68

な

I　ナイフ……39
C　ナスール……62, 64
C　ナッシュ……48, 50
NPC　ナレサ隊長……82, 110
M　ニュート……113
M　ニュートハニー……113
M　ヌカッチ……102
I　布の服……39
I　眠りタケ……56, 76
C　ネリア……38

は

NPC　パーカー……33
NPC　バーバラ……49, 92
NPC　ハーベイ……76, 80
M　ハイ・ドール……137
NPC　バイオラのマスター……117
M　バイオレット……136
I　はがねのたて……76

Ｉ　はがねのヨロイ…… 76, 81
Ｍ　バカラ……71
Ｉ　バクヤク…… 23, 79
Ｃ　バズヌーン……60
Ｍ　バッファー…… 112
Ｉ　バトルスーツ……97
Ｍ　羽竜……69
Ｓ　パペピア……27
Ｍ　バレート……87
Ｍ　パワーアングル……68
ＮＰＣ　ハンス……65
Ｍ　ハンタークロー……87
ＮＰＣ　ピート…… 36, 37
Ｉ　光の杖…… 105, 115
Ｍ　ひげくじら……86
Ｍ　ビジョー……69
ＮＰＣ　ヒストラのマスター……97, 116
Ｉ　ビスナの実……24
Ｉ　ビスのキノコ……24
Ｉ　必殺のつるぎ…… 94, 97
Ｍ　ヒューゲス…… 114
Ｓ　ヒュール……26
Ｓ　ヒュドナ…… 109
Ｍ　ビルタラ……71
Ｎ　ファーレーン王国…… 14, 32
Ｃ　ファエト……64
Ｓ　プアゾ……26
Ｍ　ファンクス…… 136
Ｍ　ブードゥー…… 101
ＮＰＣ　フェリシア…… 35, 36
Ｉ　不死身のヨロイ…… 94, 97
Ｍ　浮遊王…… 136
ＮＰＣ　フラッド…… 57, 89
Ｓ　フラム……26
Ｓ　ブラムナ…… 109
Ｍ　ブラムナクィーン…… 114
Ｍ　ブラムナドッグ……87
Ｍ　ブランナ…… 100
Ｍ　プルダーム……69
ＮＰＣ　フレイア…… 116
ＮＰＣ　フレイアのマスター…… 130
ＰＣ　フローラ…… 48, 50
Ｓ　ヘベタル……26
Ｃ　ベルガ……37
ＮＰＣ　ボアード…… 54, 56
Ｍ　ボイズンガード…… 101
Ｓ　ホー……27
Ｍ　ホーボ……86
ＮＰＣ　ボザ……78, 128
Ｍ　炎の騎士……69
Ｉ　炎のやり……72
Ｍ　ホログナ…… 114

ま

Ｍ　魔界僧……87
Ｃ　マスクーン……42
Ｉ　マホウのゆびわ……96
Ｉ　密造酒…… 80, 88
Ｉ　無敵のたて…… 94, 97
Ｍ　メタルスチーム…… 136
Ｍ　猛毒ナメクジ……71
ＮＰＣ　モーガン……95
Ｍ　モーンガー…… 100
Ｍ　木人……71
Ｎ　モレストン共和国…… 16, 62

や

M　ユアーン…… 137
C　ユイシス……81
I　勇者のつるぎ…… 111
M　妖魔火砲…… 112
M　ヨークスライム……45
I　ヨシュアの鏡…… 81, 88
NPC　ヨシュアのマスター……97
I　ヨシュアの目……22
C　ヨルド…… 46, 47

ら

NPC　ラウエル……33
N　ラヌーラ王国…… 15, 46
C　ラルファ……42
PC　ランドー…… 40, 43
I　ランプ……23
M　リーゲル…… 136
C　リーゼル…… 43, 44
S　リーフ……27
M　陸クラゲ…… 100
M　リザードマン……71
C　リシェール……63
S　リバーク……27
I　竜の涙……92, 102
I　理力のたて…… 106
I　理力のつるぎ…… 106
I　理力のヨロイ…… 106
M　リンコー……69
C　ルディア…… 34, 35
C　ルドラ……59
M　ルンバット……68
M　冷血ガメ…… ‥70
NPC　レイシア……78
M　霊蝶……68
S　レジナ……27
S　レス……27
I　レストナキノコ……24
I　レスの葉……23
M　レッドラット…… 100
M　レミングプラス……70
M　ロングアージ…… 100
C　ロンド……41

わ

M　ワームド…… 112
M　ワームマスター……70
M　ワッパ…… 114
I　ワプの翼…… 22, 36

あとがき

リプレイ＆ガイドの第２弾『英雄伝説II』である。今度のゲームは明確なストーリーがあったので、君たちも同じ物語を経験することになるだろう。ストーリーを読みながらプレイをするか、プレイした後に読んで追体験するか、そんな順番は君しだいだ。まあ、リプレイを読みながらプレイすると、純粋に物語を楽しみたい人は先が読めてしまうから気をつけたほうがいい。楽しみ方はそれぞれだから、別にいいけど。

さて、『英雄伝説II』では前作で残されていた謎が明かされている。それでも、残っている謎があるんだな。まあ、謎っていうほどたいしたことじゃないんだけどさ。

まずは、ソニアの両親。祖父がアロンだというのはわかっているんだけど、両親が何をしててどうなったのかはわかんないまま。たぶん、レジスタンスをやっててなんかあったんだろうね。

他にも、司祭バーバラの跡継ぎはどうなったのかとかね。もう随分と歳なのにねぇ、死んじゃったら竜の祭りがなくなっちゃうぞ。竜の卵の正体がわかったわけだから、儀式を受けついできた司祭としての役目はおわっているんだろうけど。

まだ他にも細かいことはあるけど、『英雄伝説II』で出てきたなぞもある。シンディの名付の親はだれなのか？　それでもって、変身の呪文がどこでどうしてかかったのか？　シンディのいたところはシリカの村から随分はなれてたからね。

ランドーの父親が出した白いスライムっていうヤツも気にかかる。もしかしたら、ヨークスライムがそうだったのかなとかさ、まだまだ、探せば面白い謎が出てくるだろう。それを自分なりに考えて結び付けてみると面白いぞ。このゲームでは英雄の話がメインだけど、その過程でいろんな物語がかかわってきてる。

どんな世界にだって、謎は転がっているものだし、それを知ってても見逃してしまうことがよくある。謎を探してやるってくらい集中してゲームをすると、また違った楽しみ方が出てくると思う。

そんなわけで、あなたの新たななぞの発見と、あなたなりの面白い物語が見つかることを祈って。

1992年　7月　神谷真

S T A F F

怪兵隊　神谷　真（執筆・構成）
健部　伸明（アシスタント）

Saturday Knight　ねこたろう（CG画）
ライラック・ローランド（執筆・解析）

竹花　摩紀
田　洋平

編集・制作　㈱レッカ社
デザイン　Design Studio THAT

Falcom©
日本ファルコム㈱のライセンス許諾商品です。

ドラゴンスレイヤー
英雄伝説II
リプレイ&ガイド

発　行　1992年8月25日第1刷
発行人　蓮見清一
発行所　ＪＩＣＣ出版局
〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
振替　東京7−170829　㈱ジック
電話　営業部　03(3234)4621
編集部　03(3221)1997
印刷所　株式会社松文堂
製本所　共栄社製本株式会社

Printed in JAPAN

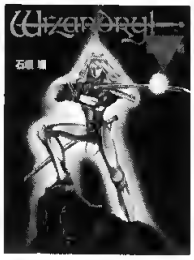
ＩＳＢＮ４−７９６６−０４１９−７

華麗なる筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

コミック版・ウィザードリィ外伝・第3部

復讐鬼の城（中編）

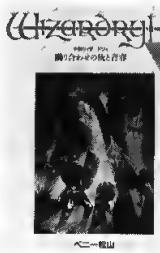
石垣環・著
定価 980円



ルーシィディティを助けるべく、ショウたちは二手に分かれてイツモ城へ乗り込むが、そこで待つのはケイヒ、そしてサンザを狙う謎の忍者サン・デンであった。異形の者が巣喰うその城は、復讐の匂いに満ちていた。さらに盛り上がるコミック版ウィズ外伝。

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春



ベニー松山・著
定価1010円

新世代文学の到来を告げた、新世代の旗手ベニー松山のデビュー作。コンピュータＲＰＧの麻薬的興奮を活字で味わう。

小説ウィザードリィ・シナリオ4

ワードナの逆襲

手塚一郎・著
定価1000円

悪の大魔導師ワードナが今、甦る。ゲームを超える究極のダーク・ファンタジーがこれだ！鬼才手塚一郎が描く完全小説版！

ウィザードリィ小説アンソロジー

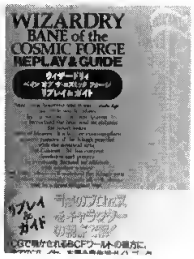
佐山アキラ・手塚一郎・
定価1200円

ウィザードリィの世界を舞台に3人の若き作家がその個性と想像力を爆発させる。書き下ろし中編小説を３本収録。ファン必読の１冊。

ウィザードリィ

（ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ）

リプレイ&ガイド



神谷真＋怪兵隊・著
定価1850円

冒険のプロセスをキャラクターの視点で解く。ＣＧで明かされるＢＣＦワールドの彼方に、全てのプレイヤーを誘う最先端ガイド。

ウィザードリィ友の会・総集編

4コマまんがスペシャル

HIPPON SUPER./編集部・編
定価850円

第１巻から１年。読者からの投稿４コマまんがのほかに、有名作家の４コマまんがのボリュームも充実させ、さらにパワーアップ！

ウィザードリィ友の会・総集編

4コマまんがスペシャルII

HIPPON SUPER./編集部・編
8月発売予定　定価780円

うちわウケと笑わば笑え！ウィズフリークの手によるウィズ４コマまんが総結集。とにかく笑える１冊です。

書店にない場合はご注文になるか当社までお問い合わせ下さい。☎03-3234-4621　※定価はすべて税込みです。

WELCOME TO WIZARDRY WORLD

コミック版・ウィザードリィ外伝・第3部

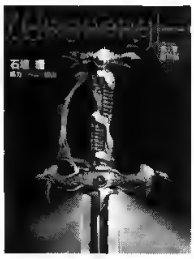
復讐鬼の城(前編)

石垣環・著
定価980円

全国のウィズファンを熱狂させたコミック版ウィズ外伝。ついに最終シリーズへ突入！イヅモは城主コウリュウの異母兄コウエンによる叛乱の只中であった。コウエンを助ける魔導師ギルはルーシィティティをさらい、イヅモ城中に拉致した。

コミック版・ウィザードリィ

第1巻・邂逅編



石垣環・著
定価906円

少年戦士リョウは、コンラッドの遺言に従ってトレボー領へと旅立った。華麗なるウィズコミック第1弾！

コミック版・ウィザードリィ

第2巻・死闘編

石垣環・著
定価906円

トレボー城塞へとやって来たリョウは日々己の力と技に磨きをかけ、ロードへと転職して再び迷宮へと挑む。

コミック版・ウィザードリィ

第3巻・黎明編

石垣環・著
定価900円

ついに明かされる謎と真実。狂王トレボーと魔導師ワードナの正体。ここにウィザードリィ3部作が完結する。

コミック版・ウィザードリィ外伝・第1部

ギルの迷宮

石垣環・著
定価900円

ショウとルーシィディティの体は奇妙な迷宮へと転移させられる。魔導師ギルを斃すために…。ウィズ外伝第1部の登場。

コミック版・ウィザードリィ外伝・第2部

鳳凰の塔(前編)

石垣環・著
定価900円

伝説の魔剣「クサナギ」を求めて鳳凰の塔へ潜入したショウ一行の前に立ちはだかる敵。ウィズ外伝第2部の幕開け。

コミック版・ウィザードリィ外伝・第2部

鳳凰の塔(後編)

石垣環・著
定価980円

伝説の魔剣「クサナギ」とは一体何だったのか!?ショウたちの運命は!?ウィズファン必読の外伝第2部ここに完結。

JICジック

═══パソコンゲームガイドブック═══

天下統一Ⅱ・戦国覇者の書

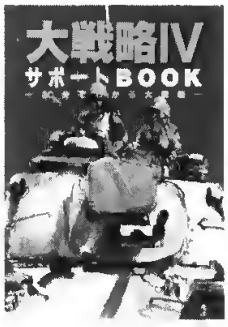
松野桂司・著／定価1700円

20の兵法心得と12の戦術で戦国覇者の道を解く。富国強兵・野外戦・攻城戦のポイントを徹底解析。1000人を越える武将資料と戦略・戦術を具体的に示す！

大戦略Ⅳ サポートBOOK

30分で分かる大戦略

定価1700円



格段にレベルアップした大戦略Ⅳに対し、入門者から中・上級レベルまでの戦略・戦術を徹底解明。フローチャートで分かる占領・戦闘対応など完全サポート！

═══無限に広がるゲーム空間への招待状═══

テーブルトークRPG五輪の書

健部伸明と怪兵隊・著／林堂昇・画／定価1500円

ストーリーに沿って進むだけが冒険じゃない！テーブルトークRPGはそんなあなたの願いをかなえてくれる。あなたも一緒に自由な世界へ飛び込もう！

イース冒険の書

イースからイースⅡへ

日本ファルコム㈱・著
定価1240円

イースには7冊目の本があった。この本なくしては、イースの謎に迫れない。イースに始まり、イースⅡに完結する壮大な物語を一挙に展開。

═「テクノロジー」の最先端シーンを探検！═

THE CD-ROM WORLD

ザ・シーディーロム・ワールド

ＧＴＶ：制作
HIPPON SUPER！編集部・著
定価1200円

人間のスバラしさを、どうやってマシンに、メディアに置き換えるか…これが21世紀を迎えようとする我々に課せられた最も重要なテーマと考え編集された1冊。

モニター上の冒険

渡辺浩弐・著／定価1300円

現代の電脳ビジネスマンたちのために、コンピュータ用語や数式を一切使わずに、近未来メディアシーンを解きあかしてみせる、新スタイルのビジネス書！

JICC出版局 書店にない場合はご注文になるか当社までお問い合わせ下さい。☎03-3234-4621 ※定価はすべて税込みです。

ISBN4-7966-0419-7 C0076 P1750E

DRAGON SLAYER
The Legend of Heroes II
REPLAY&GUIDE

定価1750円
(本体1699円)